

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU



UFO
Pinkie
Benefactor
Tower of Souls
Crystal Dragon

Sziaztok!

Elég nagy fordulatot vett a világ a GURU körül, gondolom ezt Ti is észrevettétek. Úgy határoztunk, hogy a GURU ezentúl kizárólag Amigás újság lesz. Sokan megkérdőjelezhették ezt az elhatározást, mi úgy éreztük, hogy a rengeteg PC-s lap között talán kéne csinálni egy kizárólag Amigával foglalkozó újságot. Mint láttátok terveink valóra váltak és kezetekben tarthatjátok az első számot.

Gyakorlatilag a lap belső elrendezése nem sokat változott, hisz az első fertály továbbra is a játékoké, míg a hátsó a komoly dolgoké. A már megszokott egyéb rovatokat (külvilág, demologia, levelezés) nem hagytuk el, már csak azért sem, mert a Brazil igen dühös lett volna.

Ennek ellenére nem 100 % Amiga az újság, hisz a már megszokott 3 oldal Atari marad a GURU-ban, nem hiszük hogy ez a 3 oldal zavarna bárkit is, már csak azért sem, mert legalább az Atarisok szíve helyett is egy Motorola processzor dolgozik.

A mostanában tapasztalható áremelések, még ha átfételes is, de érintették volna a GURU-t így úgy határoztunk, hogy egy kicsit megnyíráljuk az oldalszámát az újságnak, de nem emeljük az árát. Ha belegondoltok a mostani 60 oldal Amiga azért így is több lesz mint eddig.

Reméljük ezek után már semmilyen "harc" nem lesz lapjainkon, végre csak egy géptípus olvasóinak készítjük a lapot. Azoknak az olvasóinkban, kik a GURU PC-s rovatait is olvasták tudjuk ajánlani a PC GURU-t melyben (reményeink szerint) folytatni fogjuk az abbamaradt sorozatokat.

Ha kedvetek van akkor gyertek velünk táborozni Nagyvésnyóra, ott kifejtethétek véleményeiteket személyesen is.

Jó szórakozást kívánunk az első szintista Amigás GURU-hoz.

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanígy előfizethsz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

JÁTÉKOKRÓL

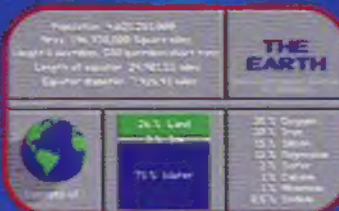
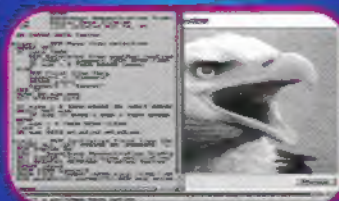
HÍREK	4
BATTLE FOR THE ASHES	6
ITS CRICKET	6
TOWER OF SOULS	8
UFO	11
BENEFACITOR	12
BOROBUR	13
AUTOMÁNIA	14
QUIK THUNDER	15
SUPER LEAGUE MAN.	16
WHIZZ	18
PINKIE	19
CRYSTAL DRAGON	20
ROBINSON REQUIEM	24



TARTALOMJEGYZÉK

KOMOLYSÁG

AMOS ROVAT	28
ZENEMÁNIA	29
HW BAZÁR	30
RENDSZERBARÁT	31
PD ZÓNA	35
PROGRAMOZÁSTECH.	37
ASSEMBLY ROVAT	45
SUPERTASE 4	46
RAY-TRACING ROVAT	49
WORLD ATLAS 4.0	50
HÍREK	52



EGYEBEK

LEVELEZÉS	26
APRÓHIRDETÉS	33
FILMVILÁG	41
KÜLVILÁG	54
DENOLÓGIA	56
TOPLISTA	58



1942 / MICROPROSE

A GURU postacímre: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
 Szerkesztő: László József • Főmunkatárs: Borusz Krisztina • Lapmunkatárs: Lám Gábor • Médiamunkatárs: Szokács Gábor
 Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Tóth János • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
 Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade ZC,
 Szűcs Software, BIT STOP Bt., Computer Garázs, valamint más szakszervezetekben.
 A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/5 em. 2a.
 Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt. • ISSN 1216-2353
 Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
 Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató
 A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,
 illetve újratelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

HÍREK AMIGA

Colonization

Júniusban örömnép lesz, legalábbis a stratégák körében, hisz megjelenik a Colonization A500+ és A1200-es verziója. A remek játékban az 1500 és 1800 közötti időszakban kell tevékenykednünk, úgy hogy lehetőleg sikeresen vegyük a kolonizálás és persze a vetélytársak állította akadályokat. Lehetőségünk van arra,



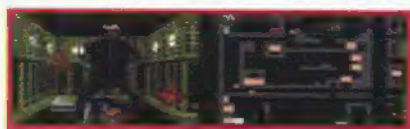
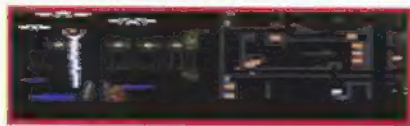
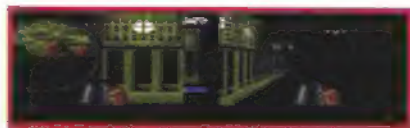
hogy az eredeti térkép szerinti pályákon játszunk, vagy pedig a gép generál nekünk egy új térképet. Akik már most szeretnének felkészülni a játékra, azok találhatnak egy régebbi PC GURU-ban egy



komplett leírást. Egyébként nem fog számottevően különbözni a játék a PC verziótól (reméljük ez a sebességére is igaz lesz). Nagyon várjuk a játékot, hisz ez a program nem hiányozhat egyetlen Amigás gyűjteményéből sem.

Death Mask

Mostanában mint gombok eső után úgy szaporodnak a Doom stílusú game-k Amigán. A Death Mask is ezek közé tartozik, bár megmondom őszintén, hogy szerintem igen gyengére sikeredett. A falak és egyéb tárgyak nem lettek igazából kidolgozva, bár ez a probléma már teljesen elhanyagolható ahhoz képest, hogy forduláskor és a haladás közben hatalmas ugrásokat teszünk meg. Úgy gondolom, hogy talán figyelembe kellene venni, hogy 1995 van, még Amigán is. A szokásos dolgok vannak ezen kívül a játék-



ban, fegyverek, ajtók, kapcsolók, rejtélyek és persze nagyon sok monster.

Extractors

Mind a stratégiát, mind az arcade stílust kedvelők megtalálhatják a maguknak való betevőt a hamarosan megjelenő Extractors-ban. Bolygók között kell utaznunk egy új találmánnyal, egy mélysegi bánya szerkezettel. Célunk ebből kö-



vetkezően az, hogy minél több ásványt és persze egyéb hasznos dolgot termeljünk ki a felkeresett bolygókból. Ellenfeleink is akadnak majd szép számmal, hisz nem egyedül vagyunk a gazdagságra és hatalomra. 25 pálya, pályánként 70 screen,



3d rendered effektek, audio track a CD-n, digitalizált video betétek, 300 szín egyszerre a képernyőn, ezek gondolom elég jól hangzanak. Most már csak egy jó és egy rossz hírem van, mégpedig az, hogy

a Psygnosis név gondolom elég sokat szavatol, de ezt sajnos csak a CD[®] tulajok tudják majd bizonyítani hamarosan.

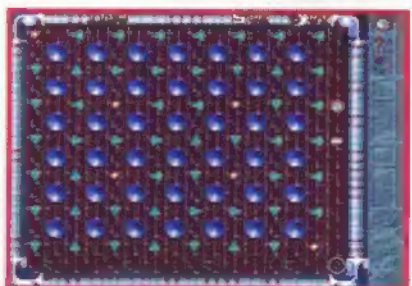
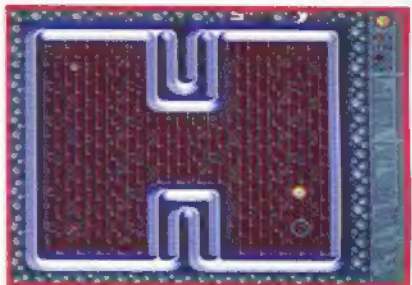


Festive Fodder II

A Cannon Fodder készítői egy kis meglepetéssel rukkoltak elő amikor elkészítették a Festive Fodder-t. A játékban csupán egy pár pálya található, azonban ezeken olyan dolgokat próbálhatunk ki, melyek nem kerültek bele a Cannon Fodder II-ba. Nem akarom lelőni a poénokat, hisz akad belőlük szép számmal. Mindenesetre ez a 4 pálya a maga nemében unikum.

Marbeluos

Egy nagyszerű logikai/ügyességi játék fog hamarosan megjelenni. A Marbelousban egy golyót kell irányítanunk úgy, hogy összegyűjtsük a pályákon található tárgyakat. Természetesen ennél jóval bo-





nyolcaltabb menetközben a játék, hisz fogy az időnk is és rengeteg akadály kerülhet utunkba a pályákon. Egyirányú folyosók, lukak, vagy éppen taszító mezők teszik érdekesebbé a játékot.

Pinball Mania

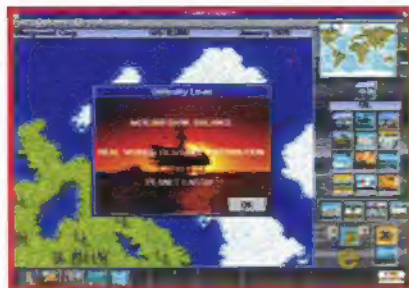
Minden ellenkező híresztelés és információ ellenére mégis úgy néz ki, hogy a 21st a PC-re hamarosan megjelenő Pinball Mania-t az AGA-s gépeken is meg fogja jelentetni. A várható érkezést úgy



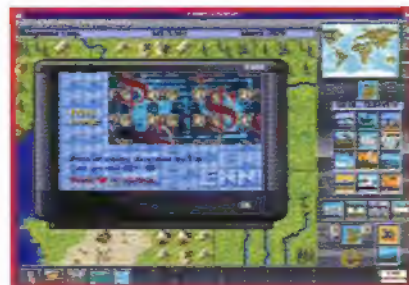
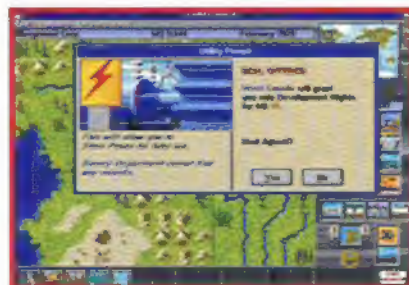
szeptemberre datálhatjuk, reméljük hogy ez az újabb keletű információ lesz az igaz, mi nagyon örülnénk neki.

Power House

Az Impressions mindig is híres volt a stratégiai játékok piacán. Nos, a hamarosan megjelenő Power House sem lóg ki a sorból. Mint azt gondolom kitaláltátok már, egy áramot előállító vállalatot kell irányítanunk. Feladatunk annyira komplex, hogy ha jól igazgatjuk és persze fejlesztjük végünket, akkor egy világvállalatot kell kapnunk eredményül, mely leső-



pörte az összes ellenfelet a porondról és monopol helyzetben szolgálja ki a tisztelt megrendelőket. Persze addig még sokat kell dolgoznunk, hisz korántsem egyszerű vezetni és életben tartani egy nagy céget.



Super Skidmark 2

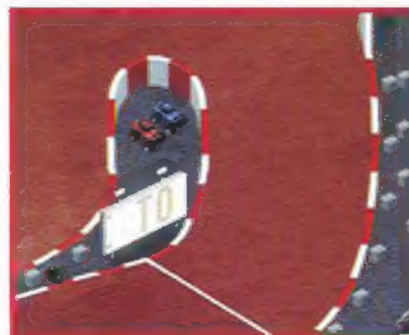
A Skidmark annak idején nem aratott nagyon nagy sikert az autós programok között, talán ezért is meglepő, hogy az ACID nem adta fel és megjelentette a második részt. Nos a nyugati újságok egyszerűen fantasztikusnak minősítették a játékot, bőven 90% feletti pontozást kapott a játék mindenhol. Nos, való igaz remek



játék a Skidmark 2, igazi unikum a nagyautós játékok között. 24 fajta pálya közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, úgy gondolom ez mindenkinek bőven elég lesz. A kocsik között is bőven válogathatunk, hisz 8 fajta autó áll a rendelkezésünkre. A játékban választhatunk, hogy AGA-s vagy csak sima grafikus chip-set-



tel rendelkezünk, nagyon hálás dolog, hogy még erre is gondoltak a készítők. Ami leginkább megragadja az embert a játékban az az, hogy iszonyúan jól mozognak a kis autók még akkor is, ha vala-



milyen utántutóval rendelkező kocsit választottunk. Mindenkinek ajánlhatom a programot kipróbálásra, szerintem senki nem fog csalódni benne.

T Racer

Valahogy mostanában nem igazán jelennek meg jó lövöldözős játékok. Ezt a rossz sorozatot igyekszik megtörsni a T Racer, mely jellegében és küllemében kísértetiesen hasonlít a Project X-re. Sajnos azonban nem sikerült az uraknak teljesen a koppintás, egy kicsit gyengébbre sikerült a game. Itt is több fajta fegyver és egyéb kiegészítést vehetünk fel egészen addig míg véget nem ér a játék, vagy fel nem robbanunk. Egyébként nem életeink vannak, hanem az energiánk csökken, ez mindenesetre kellemesebb megoldás, így legalább nem kell mindig újra feltuningolnunk a hajónkat. Nem egy nagy durranás a játék, de legalább lehet vele egyet lövöldözni.

Bear™



Battle for the Ashes & MS Cricket

BATTLE FOR THE ASHES AUDIOGENIC-GAMES

Mikor közeleg a nyár, egyre csak emelkedik és emelkedik az arány sem alacsony hőmérséklet, de azért arra még nem elég, hogy kimenjünk a strandra és ott egy jót lubickoljunk a vízben... Na, mit csinálunk?! Hát persze, hogy egy jót kriketizünk! Itt most biztos sokan azt mondják, hogy ők nem, van nekik jobb dolguk is, sokan mások meg felfeszik a kérdést, hogy mi is az a krikett? Eleinte kábé én is így álltam hozzá. Azt se tudtam, mit kell csinálni, összevissza nyomkodtam a gombot, és csodálkoztam, hogy az ellenfél pontszáma még jó, hogy nem ütéseként hatványozódik. Úgyhogy kissé utánanéztam a szabályoknak. És ki is derült ám minden, ahogy az lenni szokott!!!!



Na, mazsolázgassunk el egy kicsit, de előtte egy rövid sporttörténet: Kicsit zavaros a sportág története, annyi viszont biztos, hogy a XV. század második felében már játszottak valami hasonló játékot Franciaországban, és 1493-ban került át onnan Angliába. Rendszeresen a Tudor-kor (XVI. század) óta játsszák, de eleinte inkább csak gyerekjátékként(!) volt csak ismeretes. Aztán 1666-ban megalakult az első krikettpróba és ezzel kezdetét vette a katasztrófa. Az egyes grófságok csapatai egymás ellen játszottak mérkőzéseket! Az egész betetőzéséül úgy 100 évvel később megalakult a híres-nevezetes Marylebone Cricket Club, amely a játék mai szabályait rögzítette, és amelynek a döntései mindmáig mérvadóak...! Egyébként a krikett ma is a legerősebb játék Angliában, bár a népszerűsége az utóbbi időben valamennyire lecsökkent (mióta leszálltak a gyilkos fehér robotok a xy pályára a Galaxis Űtilkalauz Stopposoknak 3-ban, és a teljes közönséget lemészárolták a nagy döntő alatt...).

És most pedig lássuk a lényegesebb dolgokat: Az alapja az, hogy van a két

krikettkapu, amit az egyik csapat próbál megvédeni, a másik csapat pedig galád módon megpróbálja ledönteni. A védők, miközben a labda a mezőnyben van, bizonyos távolságot kötelesek lefutni (ez a két kapu távolsága), így szerezhetnek pontot, az ellenség pedig úgy, hogy mielőtt a védők lefutják a távolságot, odasúrnak a kapuhoz, és szétveri azt (NA JÓ,



csak ledönti...). Eddig még nem is lenne olyan nehéz, csak mint az angolok mondják, ahhoz, hogy valaki jó játékos legyen és kelően megtanulja a játékot, egy egész élet szükséges. Azt hiszem van benne valami... A pálya és a kapu méretei a mellékelt képen láthatóak (a kaput 3 hosszú, fődbeszúrt rúd alkotja, egymástól 8 cm távolságban, amiket két kis pálcát köt össze a tetején). A játékosok száma egy-egy csapatban 11 fő,

Az egyik az ütő, a másik pedig a mezőnycsapat. Az ütőcsapatnak mindig csak két tagja (batsman) van játékban, ezek a kapu mellett helyezkednek el.

A mezőnyjátékosok elhelyezkedése: a dobójátékos (bowler) az egyik kapu mögötti dobóterületen áll, a másik kapu mögött pedig a fogó (catcher) rontja a levegőt. A kilenc további mezőnyjátékos a pálya területén szóródik szét, és várják, hogy a közelükbe essen a labda vagy valami hasonló.

A JÁTÉK MENETE

A dobójátékos eldobja a labdát, megpróbálja eltalálni a szemközti kaput, hogy az feldőljön, vagy legalább egy pálcácska leessen a tetejéről. Ám ebben meggátolja a kapu mellett álló védő, egy ütővel a kezében, mégpedig úgy egy jó nagyot beleüt a labdába, hogy elszálljon a fenébe, aztán amilyen gyorsan csak tud, futásnak ered a szemközti kapu felé, ugyanígy a szembenálló batsman, magyaráz helyet cserélnék. Ha ez sikerül, mielőtt a mezőnyjátékosok megszerzik az el-

űtött labdát és leverik vele a kaput, akkor az ütőcsapat kap egy pontot, a dobó újra dob, és ugyanaz az ütő üt megint. Ez addig ismétlődik így, amíg a mezőnyjátékosok az egyik kaput idő alatt szabályosan le nem döntenek. Ilyenkor az ütőjátékos kiesik, egy másik jön helyette. Ez az egész kidobásdi addig folytatódik, míg az összes ütőjátékos (10 darab) ki nem esik. Ha ez kész, a védőtumus (inning) befejeződik és a csapatok felváltják egymást. Általában egy meccsen egy csapat háromszor lesz ütő és védő. A védő csak a helycserés akciók közben mozduhat el. A fogó feladata pedig, hogy az ütő által elhibázott labdát elkapja és ledöntse vele a kaput. A mezőnyjátékosok 5 dobásig maradnak azonos felállásban, utána a fogó és a dobó helyet és szerepét cseréli.

A SZABÁLYOK

Ütőjátékos kiesik, ha:

1. egy mezőnyjátékos az elűtött labdát még a levegőben elkapja
2. ha az ütő eltéveszti a labdát és az ledönti a kaput (Ilyen már volt a játékban is - Hú aszta, hogy örültem...)
3. ha egy mezőnyjátékos a futás közben elhagyott kaput a labdával feldönti (ez az általános a programban)
4. ha az elhibázott labdát a fogójátékos elkapja és lelöki vele a keresztutdat.



Mezőnycsapat hibái:

1. A dobójátékos dobás közben mindkét lábbal átlépett a vonalon (nem valószínű)
2. ha szabálytalanul dob
3. ha out-ot dob, vagyis olyan magasra vagy olyan távolságban dobja az ütőjátékosnál, hogy az nem érheti el

Nagyjából ennyi fontos a szabályok közül, bár szerintem a programban néhány dolog össze van kusztálva, ki miért kap vagy miért nem kap pontot... Na

mindegy, akkor a krikett alapjai után nézzük a játékot!

Egy kisebb-megszokott töltőgetés és a főcímképernyő megnézése után (valami vázát ábrázol...) már itt is a főmenü-options. Választhatunk 1, 2 vagy 0 player (Computer vs Computer) game-et is. Az 1 player-nél patkánnyal, egérrel vagy joystickkal is lehetünk, 2 player-nél csak joy-jal. Még ezen kívül betölthetünk lementett állást, beállíthatjuk a játék nehézségi szintjét (Amateur-Professional-World Class - Még amatőr szinten is egy fél napig tartott, míg levertem mind a tíz védőjét), és ki-be kapcsolgathajuk a zené-effekteket. Kezdjük el és élvezzük!

Egy kis töltőgetés után ki kell választani a csapatunkat, ami lehet angol vagy ausztrál. Eleinte én Angliát választottam, mert hát ott náluk nagyon menő ez a sport... Aztán egy pár nap után áttértem



Ausztráliára... Aztán megint egy pár nap után erősen gondolkodába estem, mitől lehet, hogy állandóan többszáz (!) pontokat kaszál rajtam az ellenfél... Na de mindegy. Válasszuk ki Angliát. Ezután egy lista vágódik a képernyőre. Ki kell, hogy jelöljük azt a 11 embert, aki az elkövetkező pár órában ott fog rohángászni a kényünk-kedvünk szerint a pályán. Kiklckeljük a Best 11 gombra. Ezzel a gép segít nekünk a probléma megoldásában és kijelöli a szerinte legjobb 11 játékost. Aztán az OKESZ gombra nyomassunk. Most az ellenfélnek is ki kell jelölnünk vagy esetleg kijelölhetjük a 11 embert. A legegyszerűbb a Computer Squad-re nyomni. Ez egyszerűen megold mindent. Ha mindezt megcsináltuk, már csak fej vagy írás közül kell választani és izgulni... Bár tökmindegy, mert ha veszünk, a gép úgyis az ütést választja, mi meg pillanatok alatt elbénázunk az ütésekkel, ha véletlen nyernénk. Szóval lényegtelen. Ha már türelmetlenül játszani akamánk, kiklckeljük bárhová a képernyőn, csak ne a Change Bowlers-re, ha meg még változtatni akarunk, a Change Bowlers-re kiklckeljük és NE más-hová!!!

Most, hogy már semmi se választ el minket a krikettől (és a gyilkos fehér robotok se jönnek), egy laza 3D-s forgatás után már miénk is a pálya! A játék grafikája egyszerűen gyönyörű. Nulla darab digitalizálás, de ez nem is baj, a játék hangulata anélkül is tökéletes. Az adatokat a bal felső sarokban vannak. Legfelül

az éppen aktuális forduló száma látható (ha mi dobunk, elég sokáig látjuk majd az 1 számot...). Alatta van a pontszám. A bal oldali az ellenfél pontszáma, a jobb oldali pedig azt mutatja, hány ütőjét sikerült kispadra küldeni. Ezek alatt látható, hogy hányadik menetről van szó, a tízedes-számjegy pedig jelzi, hányadik dobás ez az ötből. Az idő is mindig pontosan ki van jelezve (hiába, az angol pontosság meg rendmánya... innen sem maradhatott ki - Még az ebédszünetre is odafigyeltek a programozók).

A dobónak először is be kell állítani, hova céloz a labdával (a pattintásnak is fontos szerepe van), firegomb és mehet a moka. Ha jól elűti a védő a labdát, a program egy távoli felülnézetre vált, amin minden jól követhető. Itt kell szólni arról, hogy legjobb 11 ide, legjobb 11 oda, a pályán szétszóródó emberek olyan bénák, hogy az már tűzás! Egyszerűen a 90 %-át képtelenek elkapni a repülő labdának! Ha meg már sikerült elkapniuk, akkor meg összevissza dobátlják egymás közt, mintha csak a Hűvösvölgybe mentek volna piknikezni. Úgyhogy ezen már jó pár kapuszérvetés eltűszott. De az ilyesmihez is hozzá kell szólni...

Nagyjából ennyi a lényeg a programról. Mint írtam már, a grafikája egyszerűen gyönyörű, semmi nagy túlbonyolítás, a közbeni - kapuszérvető - animációk is nagyon izgi, szóval minden nagyon slimmel meg összevág, csak kicsit könnyebb is lehetne. Akit érdekel ez a sport, vagy valami újat szeretne látni, igényes kivételben, az szerezze meg, mert különben nem lenne meg neki. Általában minden lényeges dolog benne van (bár itt-ott szerintem van némi kavarodás a szabályok és a megvalósítás között). Szóval nagyon menő. A zenéje kissé idétlen.

ITS CRICKET NIGHTOWL SOFTWARE

Mikor ezt a programot elindítottam, még nem tudtam, mire számítsak... De most már tudom, mi az hogy igénytelen, béna... Szóval elindítottam és láttam sok-sok töltőgetés után hatszázmillió krikett-zseni fejét bedigizve, meg még háromszor ennyi hiper-szuper krikett-jelenetet. Ezután kilencszázmilliárd beállítást el kellett végezni, a 3(!) lemezt közben meg annyiszor cseréltem, hogy egyszerűen már megijedtem. Mi LESZ EBBŐL?!

És mi lett? Miután egy teljes óram elment ezzel a gusztustalan időhúzással, valami szuperzseniális, vadállati grafikájú játék helyett mit látok?! A képernyő közepén van valami bedigizettnek tűnő figura, ami úgy néz ki, mint egy szénné égett csimpánz, a háttér valami idegesítő kék szín. Egy pár perccel még nézelődtem, próbálkoztam valami gombnyomással, de szerencsére nem sokat, mert az még sokkal rosszabb volt, mint az állókép. Inkább gyorsan reseteltem...



Ez a program megint a gyönyörű példája annak, hogy minőség és ötletek helyett a digitalizáláshoz nyúltak segítségért a programozók... és kaptak is segítséget dögivel (mert az a sok digikép aztán tényleg igazán megható), de kéne ezen túl valami újat is nyújtani, mert ez így nem megy. És egy kis összehasonlítás a két programról: Az egyik egy visszafogott design, de minőségi munka, ötletesen megoldva az egész, míg a másik egy feltűnő design, de azon túl semmit nem nyújtó bénaság, ami legfeljebb gyűjtő-nak jó (mondjuk annak se igazán, mert szennyezi a környezetet). Magyarul: kerüljük a nagy külsőségeket... És szerezzük be a Battle for the Ashes-t!

Andrej



AUDIOGENIC

A500-A1200

Battle for The Ashes

+ Jó grafika, nagyon jó játszhatóság
- Túlságosan is nehéz a győzelem

80%

TOWER of Souls

játékállás betöltése is (fent, a bal oldali körre clickelve). A játékot a jobb oldali tornyot választva kezdhetjük el.

És máris megpillantjuk kedvencünket, Treeac-1, ki egykedvűen ácsorog a játéktér közepén. Hogy mozgásra bírjuk, vigyük a kezét rá, úgy derékmagasságban. A jobb gombot megnyomva kapcsolhatjuk ki-be a „virtuális joystickot”, az ilyenkor megjelenő gömbbel tudjuk irányítani Treeacot. A színe (zöld és piros) azt indikálja, hogy egy ellenség elég közel van-e hozzánk. Ha a virtuális joystick be van kapcsolva, akkor a bal egérgombbal az aktuális fegyvert, a jobb oldalival pedig az aktuális varázslatot tudjuk hasz-

Játszottál már a Cadaver I-II-vel? Nos, ezek voltak a legjobb 3D-s kalandjátékok Amigára (szerintem). Sokáig nem volt követője ennek a stílusnak (vagy csak én nem tudok róla), de most itt van a Kompart és a Black Legend jóvoltából a Tower of Souls. (Ne soul-) szám, nem fáy feyem!) Igaz, egyelőre csak a demo változat, de játszani már ezzel is lehet. Az ötletes introban egy kúdtoll írja le az előz-

Szóval elindult a gyerek megmenteni a birodalmat, ment men-degélt, mignem egy átjáróhoz ért. Ott nagyot kurjantott (nem úgy!), és átsétált ezen keresztül a démon erődjébe, ahol már várta őt a sok halálos



csapda, csapóajtó és persze a sok-sok gonosz démonszoiga.

Na igen. Persze a feladat nem is olyan egyszerű, mivel a játék egy egyszemélyes RPG. Hő-

nálni. Hogyha pedig ki van kapcsolva (kéz), akkor a ballal tudunk ikont aktiválni, kaját és cefrét felvenni a földről (a virágon át kell gyalogolni a felvételhez!), a jobbal pedig az ikonokat tudjuk lapozni (pl. varázslat kiválasztása), illetve át tudunk kerülni a státusz (kajálás, értékek megnézése, gyógyítás, pakolászás), alchemy (varázslatok mixturálása) és az automap képernyőkre.



ményeket, melyek röviden a következők:

Chaybore birodalma békésen éldögélt, mignem Baalhatrok, a démon el nem lopta a körök közepén őrzött kristályt. Ennek segítségével megnyitotta az átjárót, amelyen keresztül visszament a saját síkjára. Ezek után sötét korszak köszöntött a birodalomra. Egy viharos éjszakán egy hegyi farmer talált egy gyereket (kérlek kiderült, hogy Maylor fia), és saját fiaként felnevelte. Amikor eljött az idő, a fiú találkozott valódi apjával, ki elmondta neki, hogy a birodalmat neki kell megmentenie, mert a démon egy gonosz esszenciát enged rá. A fiú kapott egy amulettet, egy varázskönyvet és egy alkimista készüléket (ez utóbbit potionok gyártása céljából). Persze a fiú rögvést ment ezekkel a zaciba... Ööö, sorry, ez a „Végbészél és alfahang” című folytatásos lányregényből került ide.



sünk lehet harcos vagy varázsló, illetve átmenet ezek között, aminek arányát egy tolókával tudjuk meghatározni. Az alap tulajdonságok (erő, bölcsesség, AF, DF...) kijelzése nagyon látványos, és ez jellemző az egész játékra. Ezen a képernyőn lehetséges még egy előzőleg kimentett



A menük balról jobbra:

Bama gomb: lenyomva tartva rajta a bal egérgombot és közben mozgatva az egeret (vagy csak nyomogassuk rajta a jobb gombot), ki tudjuk választani, hogy melyik képernyőre kerülünk akkor, ha a mellette levő ikonra nyomunk a jobb gombbal.

Erről szóltam az ímént. Hogyha itt a státusz képernyő kiválasztása látszik (hátlizsák), akkor a felvett tárgyakat egyből be is tudjuk pakolni oda.

Amulet: ha teljesen töltve van delejje, akkor vörös a színe. Ilyenkor a bal gombbal rábökve kibocsátja magából a delejt és mindenki megpusztul körülöttünk (olyan, mintha bableveses fartot nyomnánk a tömött buszon). Egy idő múlva magától feltöltődik.

Kezek: ha valamire rágyalogunk és az felvehető tárgy, akkor megjelenik a kezünkben. Célszerű mindig azt beszólni a hátlizsákba.

Fel: itt fickóink aktuális egészségét követhetjük figyelemmel. Ha már nagyon hasonlít egy jó fogyókúrárek-lámhoz, akkor elfessünk Treeac-kal egy kis ka-

A státusz screen

Ide bejutni a hátlizsákra nyomva (a kezett!), visszajutni a játékképernyőhöz pedig len a jobb felső sarokba kattintással lehet. Ez a screen kb. ugyanaz, mint a játékező-képernyő. Eltérés a hátlizsák, mely korszerű és praktikus elrendezése jól mutatja a korabeli



ját vagy piát, esetleg alkalmazzunk healing potiont.

Varázskönyv: bal gombbal nyithatjuk ki, illetve csukhatjuk be. Lenyomva tartva rajta kiválaszthatjuk az alkalmazni kívánt varázslatot (egér jobbra-balra). Az egér felte mozgásával pedig len a varázslat szintjét állíthatjuk be. A könyv lapjainak színe jelzi a spell erősségét (lásd később).

Aktuális varázslat: az aktuális varázslatot jelzi ki.

Az itt látható betűk jelentése a következő:

- A** – Attack (támadó): a támadó varázslatok közül lehet választani.
- D** – Defence (védekező): ua. mint fentebb.
- M** – Morphing (átalakító).
- E** – Equipment (felszerelés).



ipari fejlettségi szintet. A legutolsó van a legérdekesebb szerkezet, egy varázslat gyártó kézi-készülék! Ide klikkelve jön elő az alkímista képernyő. A hátlizsákban kólorászni a megszokott módszerrel lehetséges. Figyelem! A kardot NE rakjuk harcosunk kezébe! Én ugyanis azzal keztem a játékot, hogy a kezé-

be nyomtam fegyverét (nem azt!), és csodálkoztam azon, hogy miért nem tudom lecsapkodni az ellent. Szóval hagyjuk csak az oldalán. Kijátsni úgy tudunk, hogy az ételt/italt a bal oldali kutyska fejéhez visszük. A karakter aktuális értékeit a jobb felső kör bizgerálásával lessenhetjük meg. Megjegyzem, hogy nem mely kenceficét is ezen



a képernyőn lehet használni hősünk sebel begyógyítása céljából. Játékalás menü a kutya alatti kockára klikkelve jön elő. Hozzá kell azonban tenni, hogy a lemez tartalmához való hozzáférés csak bizonyos számú arany pénz beinvesztálása után lehetséges! A szükséges mennyiséget a barna számok jelzik. Erről a képernyőről a bal felső sarokba levő téglalap megpiszkálása után kerülünk ki.

Az alkímista screen

Na, itt lehet kotyvasztani mindenféle varázspotiont. A bal oldalon láthatjuk a fermó inihillirátoros lábgáz meghajtású Mix with Me! V2.0-as lepártógépet, mely alkalmas mindenféle varázstípus legyártására! A művelet roppant egyszerű, a növénytálcá mellett betűket kiválasztva megnézhetjük, hogy mely varázslatokat tudjuk elkészíteni (a betűk jelentése ugyanaz, mint fent). A legalsó C betűvel scrollozni tudjuk hátlizsákunk rekeszeit, így egyből elpakolhatjuk kész löftyűnket, vagy berakhatjuk a megfelelő rekeszekbe az összegyűjtögetett növényeket. Ha kiválasztottunk egy nekünk tetsző varázslatot, a következő művelet az erősség meghatározása. A színek növekvő sor-



rendben: zöld, kék, piros, ezüst, arany. Ha ráklikkeltünk a nekünk tetszőre, megjelennek a szükséges hozzávaló növények, a katalizátor, víz és vér adag és a hőfok. Az alkotórészekre klikkelve megkapjuk azokat, és bedobálhatjuk a gép rácsos dobozkájába. Víz és vér adagokat is hasonló módon juttathatunk a kamrába, valamint a hőfokra nyomva az is beállítódik. A műveletet a páros dugattyú melletti kar meghúzásával indíthatjuk el. Ha már kedvűnkre kimixturáltuk magunkat, a felső kis

téglalappal visszatérhetünk a hátizsák képernyőre. A vérrel egyébiránt jó lesz takarékoskodni, mert ez bizony a saját érendszerünkől lesz lecsapva és az egészségünkre nincs túl jó hatással a túlzsába vitt ércsapolás.

Még egy dologról szeretnék szólni, ez pedig a zárok kinyitása. Cél a kulcsot (ha már szereztünk) vagy álkulcsot (ezeknél meg kell keresni a megfelelő pozíciót) körbeforgatni a zárbán. Vannak még zárok gyanánt különféle trükkös szerkezetek, amik néha kapcsolóként is funkcionálnak (pl. a forrásoknál, amiket feltétlenül ki kell kapcsolni!). Itt a próbálkozás nevű tudományos módszer segíthet.

Ennyi ismerettel már el lehet kezdeni játszani, most már csak a használható varázslatokat írom le.

Destroy Magic: az ellenséges varázslatokat semlegesíti.

Invisibility: láthatatlanság.

Freeze: fagyasztás.

Unseen Servant: normál úton elérhetetlen tárgyakat szerezhethünk meg ezzel. (Ha jól értettem.)



Shield: pajzs.

Fireball: tűzgolyó

Enchant Weapon: a kardunkat tuningolja fel egy kissé.

Enchant Armour: a páncélunkkal teszi ugyanezt.

Haste: gyorsabban mozgunk tőle.

Blind: vakság.

Lightening: villámlás.

Master: befolyásolja az ellentél agyát, így azután az mellettünk fog harcolni.

Dissolve: egy kis savval csinál az ellenségnek meleget.

Illusion: a rejtőzködést segíti elő.

Fear: rettegést kelt.

Slow: lassítja az ellent.

Deflect: pajzs nyilak ellen.

Transform: patkánnyá változhatunk.

Intagibility: szellemszerűek leszünk.

Heal: gyógyítás.

Food: az energiánkat tölti fel.

Levitate: vizek felületén mászkálhatunk.

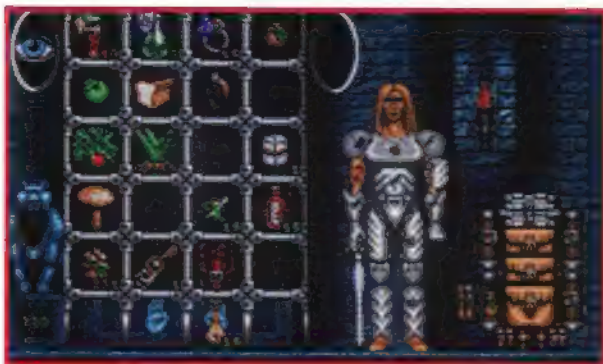
Stone flesh: a húst kővé változtatja.

Végül a szokásos szubjektív értékelés. A játék felettébb érdekes, sőt jó! Elég hosszú ideig eljátszogatnék vele, ha egy tragikus félreértés következtében nem adtam volna el kedvenc kis 1200-asomat. Ez a program betölti az ügyességi / fantasy keverékjátékok hiányát Amigán. A ke-



zelése könnyű, gyorsan megtanulható, a játékmenet nem unalmas, nem unható meg hamar. Előnye még a HD-re installálhatóság, ami manapság alapkövetelmény az ilyen szintű játékoknál, de floppyról játszva is meglepően kevés töltési idővel találkozunk játék közben. A játéktér kidolgozottsága nagyon jó, szép és áttekinthető. Az erődben mászkálva egyaránt találkozhatunk ügyességi és logikai fel-

adatokkal, valamint korrekt az automap rendszer is. Talán a tárgyak használata az, amivel spóroltak egy picit a készítők (legálábbis a kezdő szinteken és megint csak a Cadaverf véve alapul). A potion gyártás nagyon jó, és kiválóan eltalált dolog. Viszont a pénzbe kerülő játékal-



lős nekem kissé nem tetszik, bár az is igaz, hogy így jobban át kell gondolnunk cselekedeteink ésszerűségét és jobban oda kell figyelnünk a játékra. Remélem, hogy a V0.9-es demo verziót hamar fogja követni a végleges változat.

Jon

A játékban használatos billentyűzsfunkciók

SPACE: virtuális joy on/off.

Z(Y): varázskönyv lapozása előre.

X: varázskönyv lapozása hátra.

C, V, B, N: varázslat fajta (A, D, M, E) kiválasztása.

SHIFT: egymás után jelöli ki a fajtát.

Jobb és bal Amiga: varázskönyv kinyitása és becsukása.

P: pause.

Valamint van még egy cheat key is, amivel kifogyhatatlan lesz az egészségünk, de ezt csak nagyon chicken lamer emberek használják akkor, ha valóban SEGÍTSÉGRE van szükségük.



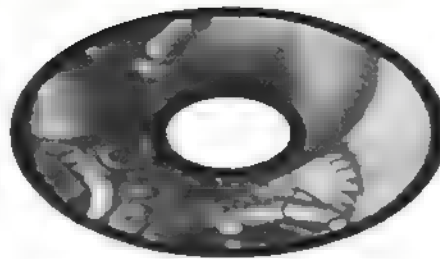
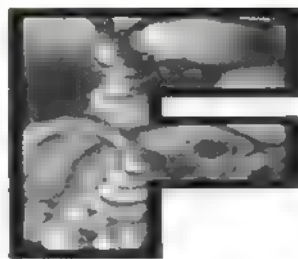
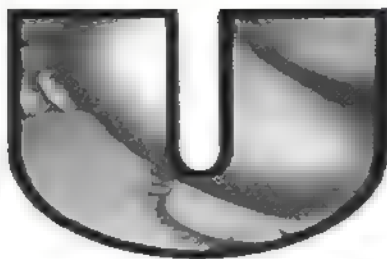
BLACK LEGEND

A500-A1200

+ Szép, jó és játszható, valamint izgalmas is.

- Most így hirtelen semmi...

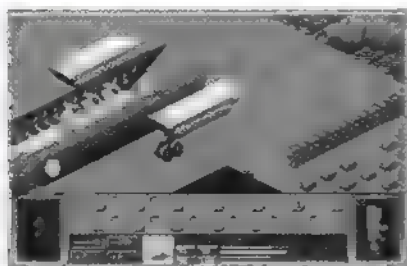
92%



**ENEMY
UNKNOWN**

Az idegenek megint tamadtak... A biztonságos föld alatti óvhelyekről feljövő embereket az átlomás parancsnoksága későn riasztotta, már nem volt visszaút... A kijáratot teljesen elalták a kívül ember-szerű, de belül kíméletlen és hideg embergyűlölettel beoltott lények. Az embereket csak egyetlen dolog menthette meg, amit az ügyesebbek már elő is vettek és védekezően tartottak maguk elé... Akik legelől utaztak a magától járó lepcsőn, már észre is vették az első zsákmányra éhes kreatúrát, kinek rövid idő múlva csalogottság jelent meg a feje elülső részén.

- Hé, Zsigi! Te elkaptál egyet is? - kiáltott oda az egyik társnak
- Nem, Gazsi. Mindnek volt jegye vagy berlete! Ezt a pecsét!



Ne ijedjete meg, az UFO című játékban nem ilyen humanoidokat kell legyőzni, hanem valódi földönkívülieket, kik a Föld teljes elfoglalására törekcsenek. A történet régen kezdődött, pontosan 1999-ben, amikor is egyre gyakrabban jelentek meg UFO-k az esti égbolton. Az emberek milliói rettegetek, hiszen a tárgyakat irányító lények terrorizálják a lakosságot. Igaz, Japán 1998 augusztusában létrehozott egy katonai egységet (a Kiryu-Kai-t) az idegenek ellen, de ennek hatása foka a minimális szintet sem érte el. Nyilvánvalóvá vált, hogy ezt a problémát nem tudják különálló országok megoldani. 1998 december 11-én a legfejlettebb országok megállapodtak, hogy együttes erővel létrehoznak egy szervezetet, melyet az országok legjobb pilótái, katonái, tudósai és mérnökei alkotnak majd. A nemzetközi szervezet neve XCOM.

A szervezet főparancsnoki tisztje pedig Te lehetsz, amennyiben megveszed ezt a nagyszerűen csodálatosan teljesen tökéletes garnét. (Na jó, a tökéletesség azért némileg túlzás volt.) Te irányíthatod az UFO-vadászatot, rendelkezél az összes

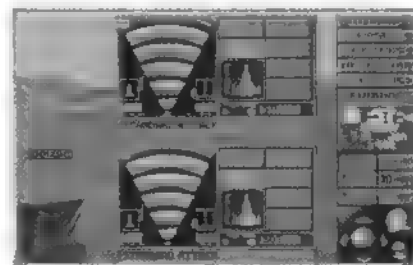
embered felett, mind erősebb fegyvereket és pancélokat kísérletezhatsz ki az idegenek ellen. Megtízíthatod az idegentől a terrorizált városokat, teljes idegen járműveket foglalhatasz el, kiválthatod a fogságba esett lenyeket, hullaikat pedig felboncolhatod. Lelrehozhatod bázisokat a Föld fontosabb városaiban (igen, itt Budapesten is!), így egyre hatékonyabban fogod megsemmisíteni ezeket a gonosz és kíméletlen kreatúrákat, végül pedig eljutva a Marsi bázisokra, elpusztíthatod az idegenek fészket is.

Többek véleménye szerint az ilyen típusú (Amigán leginkább a Sabre Team hasonlít erre) játékok leges-legjobbika ez a program. Erről magam is meggyőződhettem, hiszen hatalmas sikerményt nyújt lelőni egy repülő csészeealjait. Ennél már csak egy Sectoid (a „klasszikus” humanoid-forma) fejbőlövése okoz nagyobb oromot. Persze ahogyan haladunk előre a megnyert csatákban, úgy kapunk egyre nehezebb ellenfeleket, akik gyakran mentális úton is támadják embereinket (kiknek persze gyakran jár előléptetés). A játék teljes leírását már megette Commander Pellus, megpedig a PC-GURU 94/3-as számában, így én már csak pár ismertető mondatot szeretnék írni.

Az UFO nagyon jól áttekinthető mind a csatákban, mind pedig a bázisok irányításánál. A csata 3D-perspektívában játszódik (több szinten is), az embereket kényelmesen és gyorsan irányíthatjuk a képernyő alján elhelyezkedő ikonokkal. A harc körökre van osztva, ami annyit tesz (kezdőknek mondom), hogy minden egyes embernek (meg aliennek) meghatározott számú mozgáspontja van. Egy karakter addig tud mozogni (nem feltétlenül menni, hanem pl. kibiztosítani egy gránátot, löni a fegyverével...), ameddig el nem fogy ez a pontérték. Ha az összes emberrel elfogyott ez, akkor jön az ellenfél. Ezenkívül akad meg ilyen pontozásos értékkel kifejezett tulajdonság bőven, és

ez mind-mind befolyasolja az adott ember (vagy idegen) viselkedését.

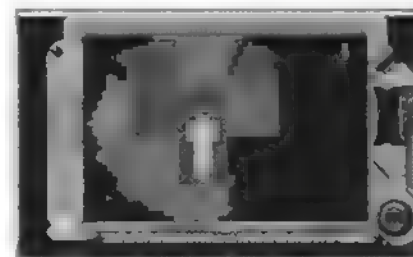
Ez a program kötelező mindenkinek aki már játszott ilyesmivel, de azoknak a joystick-huszároknak is, kik ki akarják próbálni más agyidegpályáik kapcsolási gyorsaságát is. (Nem is szólva azon fajtársaimról, akik legszívesebben atomannihilátorral irtonák ezeket a kis undontó, gonosz, szeméttáda lelketlen



fergeket!!!) NON-AGA tulajdonosok ne sirjatok! A Microprose gondolt rátok is, így már MC68000-es Power Enginen is írthatjátok a betolakodókat! Igaz, az A500-as verzió „kissé” lassú, valamint csupán egy save-file-t kreál, így nem kompatibilis az AGA-s változattal.

(A program (AGA) kapható kis hazánkban is, de nem írom le hogy hol, mert Bear velem fizetteti ki a reklámdíjat. Azonban ha feladsz egy válaszborítékos levelet, akkor megírom neked.)

Jon



MICROPROSE

A500-A1200

+ E játékstílus királya (nem csak) Amigán.

- Kissé (!) lassú A1200-on (az 500-as verzióról nem is szólva)!

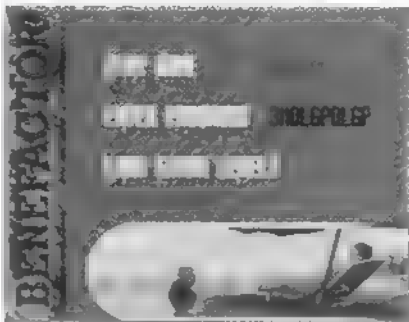
90%

BENEFACITOR

A Merry Men-ek voltak a galaxis legboldogabb lényei, és ebben nagy szerepet játszott a csodálatos Szivárványgép, melyet ők építettek. Egy nap azonban látogatók érkeztek a szomszédos fejlődő orszá – izé, bolygóról. A Merry Man-ek – mivel alapvetően barátságos nép volt – megmutatták nekik többek között csodálatos gépezetüket is. Bár ne tették volna! De megitták. Az éjszaka ellopták a gépet és eltűntek az őrzői is! (Ez biztosan abból adódott, hogy a Merry Man-ek nyel-



vén a „szivárvány” és a „szakámi” szökepe közel azonos – a fordító.) Ám a volt őrzők közül néhányan meg tudtak lépni egy kis hajón, és űrmorzén S.O.S. jeleket (Save Our Sywarvan) adtak le. Ezt fogta készülé-

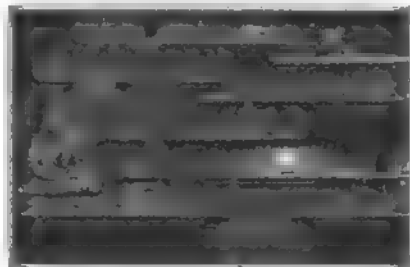


kén a szektorban boklaszo Ben E. Factor is, ki az ügyeletos SpaceHero szerepet játssza. A megszokott Merry-k elmondták, hogy a gépet az idegenek a holdukra vitték a többi Merry-őrrel egyetemben és a kedvenc hazialatkaikkal önzetik. Természetesen Ben nem ijed meg ettől a feladattól és már száguld is a hold felé.

Ez lenne a Benefactor nevű csoda előtörténete, melyet persze nemi képi átírtetés is kísér az introban. Ugye min-



denki ismeri a Lemmingset? És ugye nem gondoltatok volna, hogy hasonló stílusban ki tudnak adni újat és hasonlóképpen játszható programot? Pedig itt van az élő példa erre! Hasonlóan kis figurákkal



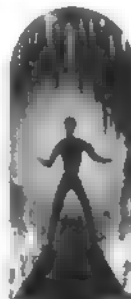
hasonlóan nagy logikai/ügyességi feladatok megoldása a cél itt is. A kis Merry Man-eket el kell juttatni a kijáratot jelző teleportig, ehhez meg kell szerezni börtönük kulcsát, viszont ehhez nélkülözhetetlen az ő segítségük is! Vannak ugyanis olyan helyek, kapcsolók, ahova csak ők tudnak eljutni (sok helyen fel kell dobni őket az aktuális helyre). A piros színű Man-ek a barátaink, ők minden esetben segítenek nekünk (ha szükséges), de vannak depresszióba esett, gonosz kék színűek is! Ezek nevetés helyett gonosz kacajjal hallatnak kuszabadosukkor és általában öngyilkosok is lesznek (mennek az orruk után). Ez azért kínos, mivel egyetlen lény elvesztése egyenlő a game over-rel. Azonban a gonosz kekeket át tudjuk festeni pirosra, megpedig a Nagy Átfestőgép segítségével, amibe előbb a hintát kell beletölteni. A gép automatikus rendszere érzékeli az alatta áthaladó Kék Merry-t, és az átfestés azonnal megtörténik. Az így módosított piros már barátként viselkedik. Ez azonban csak egy a sok logikai fejtűz között (egy pályán például az eltört hintát kell megjavítani egy piros és egy valami segítségével)

A gépet és a Man-eket őrző háziállatok említésekor Ben biztosan nem gondolt oly kreatúrákra, amikkel küldetése során találkozhat. Van itt Mászó-Bofagó, Őriáspók, Mayom (hasonló a földi majmokhoz), Tűzokádó, Földygliszta, Múmya (nem az SPeter) és még sokféle ebenguba lény, kik az életére törnek majd Szerencsére legtöbbjük elől el lehet bújni falmélyedésekben, illetve vala-



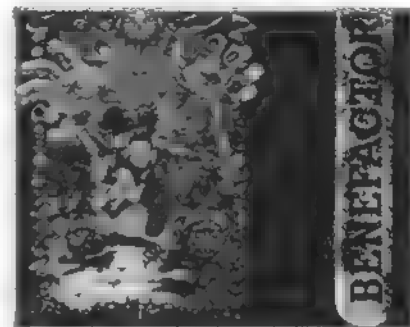
milyen módzattal el lehet kerülni őket (azokat?). Találhatunk még gyémántokat (pontszám) és vöröskeresztes lódákat (egészség – az alsó csik jelzi) is a felhasználható tárgyakon kívül

A pályák különféle világokra vannak osztva, (pl. egyiptomi...) és minden sikeres küldetés után kapunk egy passwordot (szerencsére). A megoldásokhoz elengedhetetlenül szükséges agyi kapacitás mellett bizony a reflexeinkre és az ügyességünkre is szükség van, hogy az összes Merry Man-t kijuttassuk börtönéből. Kíváncsi vagyok, hogy lesz-e a végefelé olyan hatalmas pálya, amit a scrollozható térkép nagysága sejtet...



Osszefoglalva: szuper! Sőt, teljesen jó! (A legjobb!) Cool? stb... Akinek Amigája (vagy Amiga-klonja) van, annak Benefactor nélkül nem teljes az élete!

Jon



PSYGNOSIS

A500-A1200

+ Vannak BENne FACér kis lények, logikai és ügyességi feladatok Mindez teljesen jó!
- Micsoda TORTúra!

92%

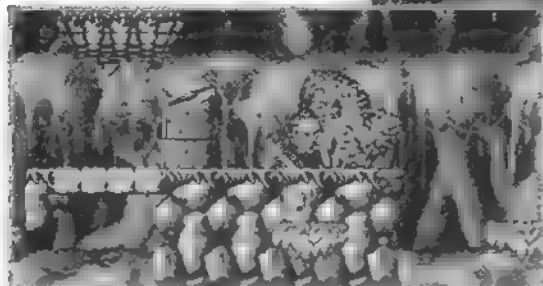
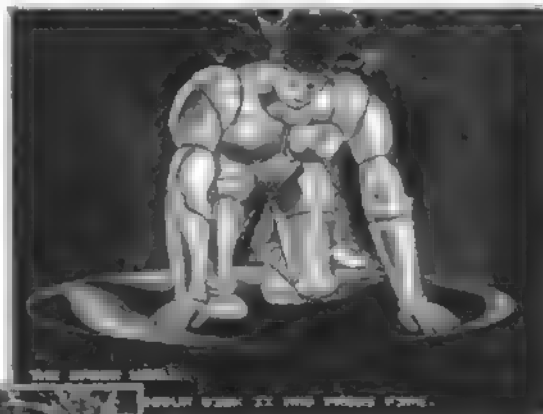
BOROBODUR

Nosztalgizálni jó dolog, mivel ilyenkor újra átélhetjük azokat a múltban történt csodálatos dolgokat, melyek mára már csak kellemes emlékeket ébresztenek bennünk. Például amikor én kisgyermekkoromban beleuttem egy méhecskébe, amikor majdnem elutott a villamos vagy mikor közölte a lány, hogy nincs rám szüksége. Így van ez a számítógépes játékok terén is, bár sok jó dolog PC-s mostanra már futója és kopkodi egykor szeretett Amigáját, ki bevezette őt a digitális paradicsomba. Emlékszem, én meg chicken (a lefűt rezsimben a hájfejek még „lamer”-ként hívták ezt az osztályt és megkülönböztető jelként sarga joystickot kellett hordaniuk) amíg koromban szinte kizárólag a flüsung-flüsung és ugrabugra típusú játékok hívtak voltam, de gondoltam ez nem meglepő, hiszen jómagam is a Vidam Parki Phoneix-en és tarsain nőttem fel. (És koltottam el n x 5 Ft.-ot.) Igaz, hozzá kell tenni, hogy bizony Amigán a kezdetekben, amikor meg csak ún. krekerektől lehetett új stuffhoz jutni, bizony jobbára csak

megszokott a bolygóról, a neve Ragnova (itt a dokit láthatjuk profilból), és igen magas az intelligencia-szintje. Minden áron meg kell állítani (leszazalekolt áron)! Az utolsó információk szerint a Borobodur nevű bolygóra menekült, ahol egy szerkezeten dolgozik, amivel sötétsebbe borítja a bolygót (Windows '99?)

Ezután kívülnezetben látjuk amint űrhajónk szaguld Borobodur légköré felé (ez már jobb), és vezetget egy fűtő szilуетt jelenik meg parallax határ előtt (ez a legjobb)

célzatabol. Ezeket általában a joy lefele húzásával tudjuk aktiválni. Persze ellenfel is akad bőven kukac, alien-fej, víz, tuske



ilyen gamek léteztek. Valljuk azonban be, ezek a játékok akkoriban vagyaink netovábbját képezték, és még az egyre pusztítóbb Lamer Exterminator járvány sem tudott minket meghátrálásra késztetni e játékok beszerzésében.

Azonban most már eltelt egy pár év, és a minőségi követelmények bizony eléggé megváltoztak. Sajna ezt a cégek nem minden esetben veszik figyelembe például ennél a proggyrál sem.

Az intro igen mellbevago (an ronda), de szerencsére opcionálisan átugorhatjuk az egészet. Azért röviden elmondom azok kedvéért, kik nem érezték elég leték-jelenlétet a megtekintésére. Szóval utazgatunk az űrben, igen csak ronda űrhajónkban, ahol mindenféle fények villognak össze-vissza. (A zene azért tűrhető.) Hopp! Ebben a pillanatban üzenet érkezik a konzolunkra a bazisról, miszerint a 7. szektorban a folyosón öt ór és két cyber drone fexik megpusztulva. Az örült doktor

Maga a játék nevbekeressel indul, ami nekiközvetlenül fontos a game over képhez, ahol is egy sírkövön láthatjuk viszont a nevünket.

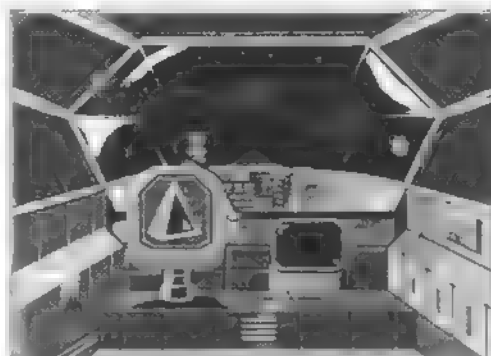
Első világ a Green World. Megszemlélhetjük kek pancelba bujtatott dalas alakunkat,

aztán kezdődik az action! Mars fel-tunik a lézertintás (inkább injekció-belovó pisztolyos) hős, a telelmetes szornyekkel teli idegen világban indulunk el és meglepodunk, mert igaz, hogy a színvonal vicinális, de a játszhatóságot ez egyáltalán nem befolyásolja! Akinek lelki szeméi előtt egy csak arcade játék képe jelenik meg, azoknak szemüveg gyanánt elmondanám, hogy itt bizony vannak meg kapcsolók, liftek, kerekék és meg ki tudja, hogy mi csoda szerkezetek logikai feladat!

és bogár képében. A folyamatos tüzelessel vigyazzunk, mert KGST gyártmányú fegyverünk egy idő után felhevül, amitől kitágul a csúfattyú oldaló ficereje és nem tudja mukodesbe hozni a dobantyu bal felső lengettyűjét.

Szó, ami szó, az intro egy meglepően kellemes játék követi, ami képes lehet arra, hogy leküsse agyunk non-vegetatív szinaptikus idegpályáit fel-egy óra erejéig. A grafika sajna nem a legcsillagvillogóbb, de azért nem ront semmit azon az élvezeten, amiben részesei lehetünk a program által.

Jon



VISION

A500-A1200

- Kicsit ronda a grafikája (inkább a mozgás és az animáció)
+ közel sem egysíkú játékmenet.

75%

autonómia

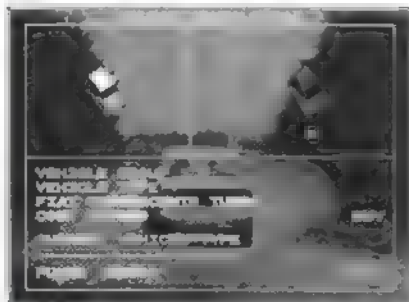
Wöm-wom! Tutututuuuuuu! Vigyázzat, GURU! Itt van a motorizált GURU első száma, nyihognak a lóerők, berregnek a motorok, a gáz padlóg nyomva (nem az ára), gőznyomás a maximumon! Ma három program indul a versenypályán, az ördöki küzdelemben (szegény joynak mindenképpen az). Lassuk az első!

POWERDRIVE U.S.GOLD

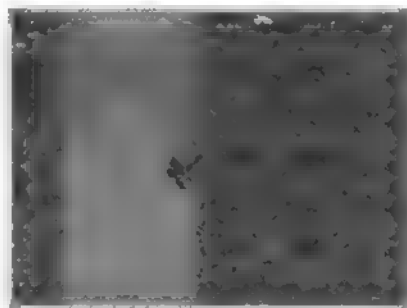
Ha valaki hirtelen csöppen bele a játékba, úgy gondolhatja, hogy a híres KGST futamba került, hiszen szegény autó bizony elege Trabant Comby-szerű jellegű öltött. De nem csak maga az autó kinézete ilyen, hanem a pályán való viselkedése is, ahol is fofog-pófog és csavarok esnek ki belőle. Mielőtt azonban nekiallunk „hajra, Ványadt Bácsi!”-t kiabálni, érdemes közelebbről is megneznünk a játékot



Ha a főmenüben Practicet választunk akkor rögtön négy autó között nyílik lehetőségünk válogatni, melyek a következők: Mini Cooper S, Fiat Cinquecento Turbo, Renault Clio Williams (ezt külön neked ajánlom, Gabi!) és egy Wauxhall Astra GS! 16V nevezetű csodagép. A formája sajnos az 1999. V. 3-án bevezetett Uniformizációs Törvény miatt mindegyiknek egyforma, de ez ne zavarjon senkit. Az autók átfestését a joy fel-le ráncigálásával érhetjük el. Említésre méltó még az, hogy az



Optionsban kétféle (rotational & directional) irányítási mód is beállítható



A játék felülről-oldalról nézőpontos megoldása, ami azért némileg jobb teretmenyt és pálya-áttekinthetőséget nyújt, mint a csak felülnéztes megoldások. Igaz, ezt is meg kell szokni, de tíz perc után már biztonsággal lehet szaguzdogni mindentel (a falnak, az ellenfélnek). Csak azt sajnálom, hogy a néző köze nem lehet behajítani egy jó kis tútoverseny előidezése céljából, mindenesetre az útelző póckokat nyugodtan elsodorhatjuk. Az nagyon tetszett, hogy kanyarodásnál fordul az első kerek! A játék megadás időintervallumát kitolja az, hogy nagyon sokféle pálya van, és mindegyik tartogat némi meglepetést

Természetesen kedvenc autók sérülhet is, és ezt a versenyeken összeharcolt pénzünkkel ki is kell javítanunk, ugyanis ha egy rész (motor, kerekek, váltómű...) felmondja a szolgálatot, az végzetes következményeket vonhat maga után. (Nekem nem volt pénzem megjavíttatni 100 %-ra a lompákat, és pont egy esti verseny következett, ahol is mindössze egy ovalis részt látsz a pályából. Nos, par utkozás után bizony töksötétbe maradtam!) Verseny közben felszedhetünk megtermészetesen ajándékokat is, ezekkel növelve túletési esélyünket. Erre a játékra a % 68

HIGH OCTANE Fry-Up

Kedvenc és zseniális programnyelvemen (AMOS) kodolták ezt a reMc kis játékot, ami alapvetően két emberes küzdelemre épül (persze ember/computer felállítás is lehetséges). Az introban meglekintethetjük a legujabb Oszmán-Török embercsempész automatát, amint egy szerencsétlen naiv fickót egyszerűen eltüntet. Ezek után már maga a játékepernyő lát-

ványa borzolja fel gyenge idegrendszerünket. Itt ha nem nyulunk semmihez, a program elkezd Demozni, de gondolom sokan játszani is fognak vele. A verseny 1-9 körön keresztül folytathat két egymás melletti ablakban a képernyő tetején, teljesen felülnéztes megoldással. Az autók engem inkább csiborka bogarakra emlékeztetnek, de ez illik is a pályák hangulatához. Nekem tetszett ez a program is, jól irányítható és játszható és figyelték olyasmire is, hogy pl. az autó kereke nyomot hagy a homokban. A játékepernyők mellett megjelzésre kerül a térkép, benzin mennyisége és a sérülés mértéke is. Ez a program számomra 60%.

ROADKILL Vision

Ez a darab bizony magasan van az előző két alkotást, de ezt könnyen teheti AGA-s letére. Mind a körítést, mind pedig magát a versenyt profi módon csinálták meg, 3D-s grafikákkal és egyebekkel körítve (így indokolt a 3 lemeznyi méret). A hangulat teljesen jövőbeli, csak a kocsi (6 féle) különbözhetnek egymástól masban is, nem csak a színükben. A küzdelem dual-playfieldes képernyőkon zajlik, igencsak látványosan kivitelezve gyilkolhatjuk halálra a többieket (vagy éppen magunkat). Persze fegyvert is szerez-



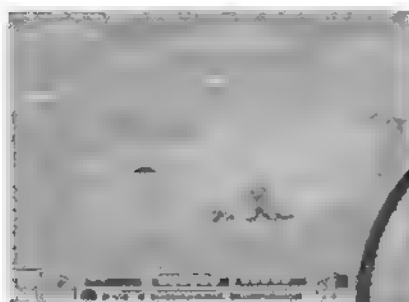
hetünk autókhoz, és ezzel sportszerűbbé tehetjük a versenyt. Nem hiányzik a többi ajándék (gyorsító, stb.) sem. Minden verseny elején kapunk tippeket (kill kill kill!) és infót a pályán fellelhető ajándékokról. Ez egy igen kultúraltan megtervezett és megcsinált felülnéztes autóverseny, minden AGA-man-nak beszerzendő! % 80

Jon

QUICK THUNDER

A hatalmas Nyulbirodalomban egy napon kiürültek a reparártárak, az összes felhalmozott csemege eltűnt!

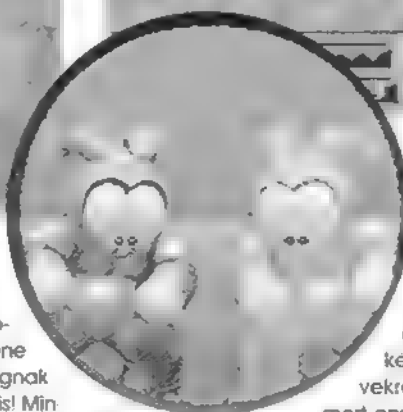
Mi lehet rettenetesebb katasztrófa a nyuszi társadalomban annál, hogy elfogy a répal! Mert mindenki tudja, hogy a karalábé, káposzta és a többi zöldfélé meg sem közelíti a sárgarépa édes zamatát. Nem is szólva arról, hogy ebben van az egyik A-provitamin, a karotin! Ennek hiányában iszonyatos betegség, a Farkasvakság ereszkedhet a népre! Quik, a hős nyuszi elindul, hogy megtejtse a rejtélyes esetet, s megmentsse társait a biztos pusztulástól.



Egy újabb mázskáros játék a Titus „tollából”. De a Quik the Thunder Rabbit nem csak egy a sok közül! A grafika, a gyorsaság és a zene is jó, ami sajnós manapság ritkaságnak számít az Amigós game-k körében is! Minden megvan ebben a játékban ami a jó szórakozáshoz szükséges. Gyorsan, azaz időre kell teljesíteni a szinteket, ami eleinte nem jelent gondot, mert csak a kijáratot kell megtalálni. Viszont az egyre nehezedő pályákon további feladatok megoldására is szükség lesz a szint megoldásához. Meg szeretnénk, hogy a teljesített szintek után password jár, hogy ne kelljen újra meg újra elölről kezdeni! Az animációkkal színesített humoros és kedves hátte-



rekkel tarkított pályákon a legkülönbözőbb ellenfelek próbálják feltartóztatni a rohán nyuszihóst, akinek emellett még egyéb gondjai is vannak, hiszen saját el-



lutasat is biztosítani kell. Nem elég, ha az eleterejét jelkepező szívekre ügyel,

mert ennie és innia

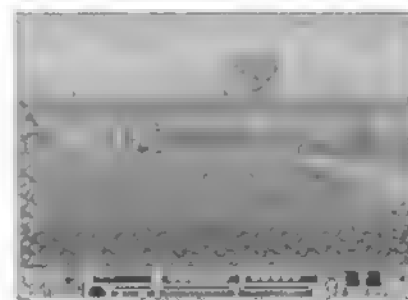
is kell, nehogy elpusztul-

jon! Az ellenfelek elpusztításával mindig lesz elegendő ereje, hogy folytassa útját, de meg kell találnia az egészséges egyensúlyt is, mert az idő gyorsan telik, nincs idő személyes háborukra, egyeni felderítő akciókra! Quik meglehetősen sajátos módszerrel, ciganykerekre támaszkodva tudja kiirtani ellenfeleit. De mivel ez meglehetősen szédítő testgyakorlat, nem tud folyamatosan porogni! Ezért ha nincs veszély, inkább rohan mint a nyúl. Főleg ha turbó-ító vagy órást ugrató lötyöt talál! Ilyenkor senki nem állhat útjába (kivéve a falat)! Csak az a kár, hogy a hatás gyorsan elmúlik.

A feladatok megoldásához neha a legelkepesztőbb helyekre kell fel- vagy betomaszkod magad, szóval ne számíts gyors győzelemre! Szükséged lesz alapos felderítő celu áldozatokra is, hogy a nagy rejt próbatételei után megtaláld a helyed! Mert a sivatag, a hegyek, a jég országa, az óceánok és a tenger is várja a hős ragcsalót, hogy elérje a varázslatos kútját, s teljesítse magasztos küldetését!

Mi mást tanácsolhatnánk?! Egy percre se habozz tovább, fogd a joyt és fuss, mint a villám!

Lily



TITUS

A500-A1200

+ Szuper gyors.

- Az órák elérése olykor szinte lehetetlen.

81%

S U P E R L E A G U E MANAGER

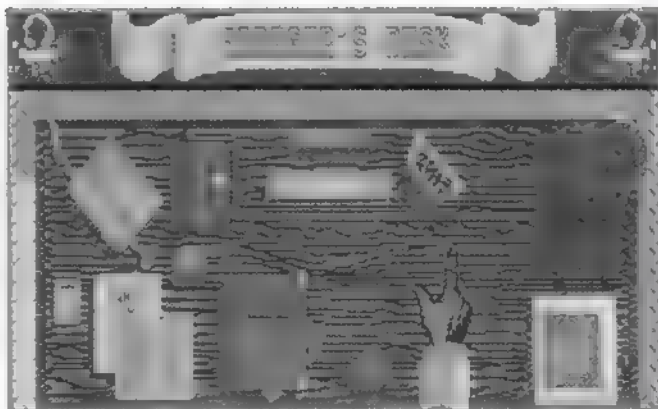
Mikor elindítottam a programot, főcímképernyőnek a jó öreg Erlínghjűdzszi soccer kepe fogadott, természetesen más felirattal. Nahát, ez meg hogy került ide? De azért lehiggadtam és tovább vártam. Egy asztal felülnézeti képe fogadott. Volt azon minden, a telefontól az aktákon keresztül a disznóvénnyig és a csésze kávéig minden. Első dolgom az volt, hogy mindent gyorsan végignyomkodtam... és nagy meglepetésemre a nővény fölött megjelent egy kancsó és megontozte becsuletesen azt. Ennek nagyon örvendeztem, a másik meglepetes az volt, hogy meg lehet inni a csésze kávé! Na, igazi menedzserként kezdtem érezni magamat (főleg az asztal tetején levő manager feliratú táblától), kényelmesen hátradőltem a székben, hintáztattam, és kezdtem kipróbálgatni a dolgokat. És kezdtem kicsit megmérgecskedni... persze alaptalanul, mert csak a saját hülyeségem miatt nem jöttem rá elsőre a dolgokra. A kávé meg elég gyorsan elfogyott. Mindegy

soha nem mondtam nemet, de nem hinnem, hogy bármi is történne ellenkező esetben. A telefontól jobbra, egy nagy bordó dossziében vannak az állások, milyen meccsek következnek. Itt sem tudunk semmit csinálni, úgyhogy itt is csak egy gombnyomásra szorul a tevékenységünk.

A telefon alatt két szürke dosszié is van, ezek közül a felső a Who's who (Ki kicsoda), itt a bajnokság összes 4 részlegének összes csapatának az összes emberéről tudhatunk meg információt. A részlegek és az emberek között a jobb felső sarokban levő kapcsolóval tudunk váltani (A csapatokat a nevre klikkelessel választhatjuk ki). Meg van itt két lehetőség, a fűzet jobb szélén, az egyik a Bid, a másik a Scout. A Bid-del az ellenfél edzőjét hívhatjuk fel és tárgyalhatunk vele az aktuális játékos megvételéről. A Scout-ot nem egészen értem, hogy mire jó

A másik nagy szürke dosszié (Transfer File) az összes eladó játékosot tartalmazza, azt hiszem, abc-re sorrendben. A bid-del itt is az adott játékos managerével egyezhetünk meg az árban. Az asztal közepe van a Team Records, azaz a saját csapatunk, a Falkford játékosainak az adatai

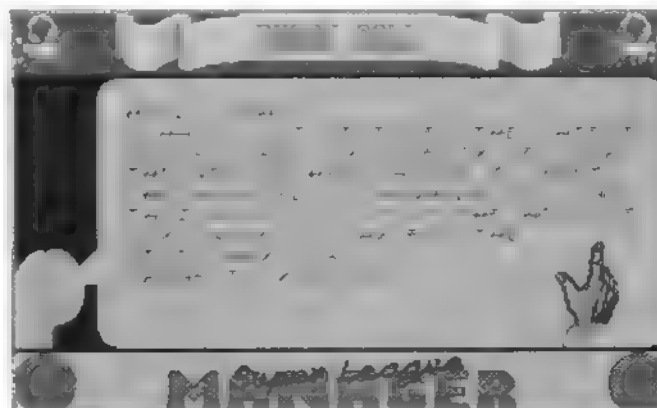
Itt a jobb szélen három opció



van: Train, Sell, és Wages. A train-nel a heti edzési dolgokat állíthatjuk be, minden napra kijelölve. Ezek az edzési lehetőségek: Skipping, Ball Control, Sprinting, Endurance, Gym Circuit, Weights, Crosses, Shooting, Aerobics, Dribbling, Marking, Set Pieces, és Rest. A Rest nagyon fontos, hogy befegyünk hetente legalább egyet, meg különben sem kell egy játékosnak mindenben zseninek lennie. Elegendő ha a feladatot jól végzi. A Sell-lel a bencszo vagy nekünk nem tetsző játékosokat tüntethetjük el a listáról (ilyenkor a papírjára ráírják, hogy ki van árusítva), a Wages-zel pedig új árat adhatunk neki. A kávé mindig mashol van, látszik, hogy a mi kis láthatatlan titkámonk odafigyelt a változtatosságra keményen. Amit nem tudunk használni a képernyőn, az a Manager feliratú tábla, meg a csapatról kitért baráti fotó. De legalább hangulatossá teszik a dolgot. Meg van a jobb alsó sarokban egy műanyag falca, amibe a nekünk érkező leveleket teszik. Sokszor csak valami rajongó akar tőlünk szótárlatást. Elegendő ki őket, ne mondják, hogy rossz emberek vagyunk. Meg esetleg lehet benne az edző küldeménye vagy hivatalos levél is, ezeket mindig olvassuk át figyelmesen.

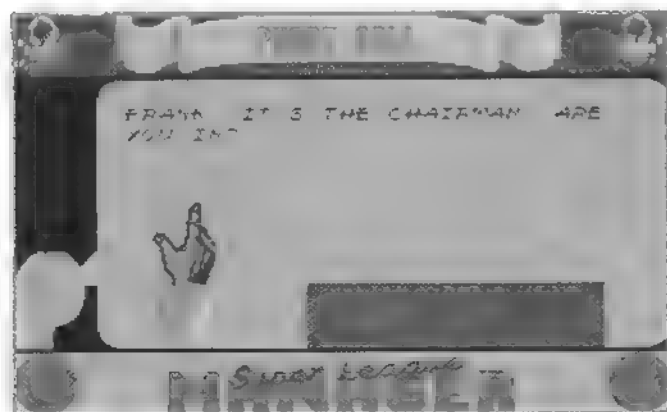


Szóval az asztal tete van mindenféle dologgal összevissza, nézzünk szét egy kicsit. Általában egy gombnyomással tudunk használni mindent. A képernyő bal szélén látható egy kis számológép, ami a kiadásokat, bevételeket hivatott követni nekünk. Itt a nezesen kívül semmit nem tudunk csinálni, egy klikk a képernyőn bárhol és máris ismét a csodálatos bukktá-asztalunkat bámulhatjuk. Efelőtt van a telefon, amivel vagy hívhatunk valakit vagy a hívásokat fogadhatjuk. Ha minket hív valaki, a gép egy elég halovány csínpe-lő hangot ad ki magából, úgyhogy érdemes elég hangosra venni a hangot. A központ-vagy-titkámonk mindig megkérdezi nagyon udvariasan, hogy akarunk-e most beszélni az illetővel. Én még eddig

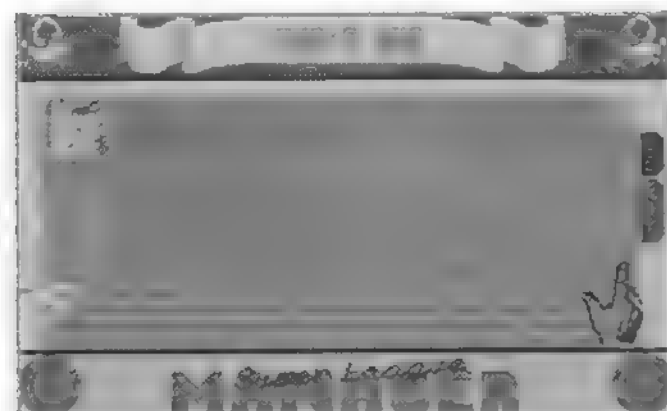


Ha már elvégeztük a napi teendőket, csak klikkeljünk a menüterek alatt napokra, ezzel válthatjuk a napokat. Pénteken a nagy bordó dosszié helyett egy kis rózsaszín dossziét látunk. Ebben tudjuk kijelölni a meccsen a csapattelállást (és mindig pénteken jön egyik telefon a másik után, hogy micsoda baromságokat csináltak a heten – riporter, edző, elnök, játékos stb.). Ha ezt is megcsináltuk (ne felejtjük le a kapust mert nekem bizony sikerült és csak nezem, miért vezet az ellenfél 6:0-ra félidőben), ismét klikk a napokra és mehet is a meccs...

Ha megvan az Emlin Hughes soccer, akkor mi is lejátszhatjuk, egyébként meg egy írogép közvetíti az eseményeket. A következő nap vasárnap, amikor elolvashatjuk a helyi sportújság, a Gazette híreit



a meccsről, a bajnokság állásairól, pietykák stb. . Ha már meg vagyunk elégedve a tudásszintünkkel, napváltás és kezdhetjük előről a hetet, és így tudjuk szépen fejleszteni a csapatot, az utolsótól egészen az első helyig. A programban lehet

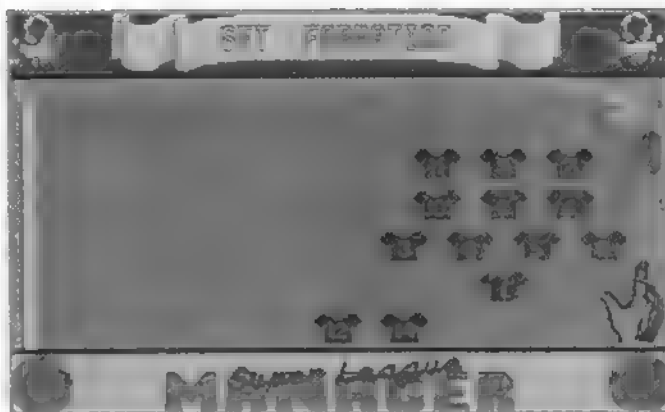


menteni is, ezt az asztalon levő disc-re klikkelve tehetjük meg.

A program szerintem nagyon jó, ötletesen van megcsinálva, végül is van hangulata az egésznek, kortyolgathatjuk a kávékat és beleélethetjük magunkat a szent nagy menedzser életébe. A képernyő alján levő kis animációk baromira megdobják az egészet, szóval akár vala-

milyen fokon érdekel a foci üzleti határa, az ne tévovázzon, szerezzé meg, mert nagyon jól el fog szórakozni. Főleg, ha megvan neki az Emlin Hughes Soccer. Meg anélkül is.

Andrey



AUDIOGENIC

A500-A1200

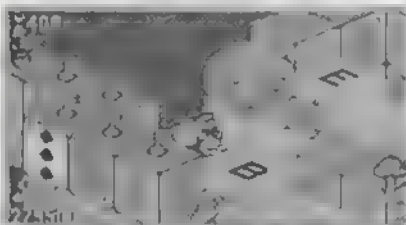
+ Ötletes kivitel, jó hangulat

- Egy idő után kicsit unalmas

65%

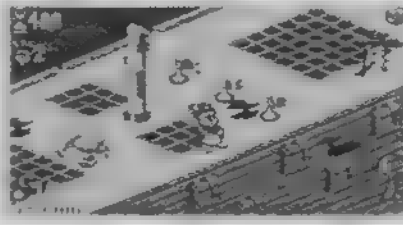
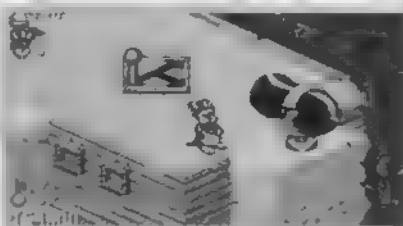
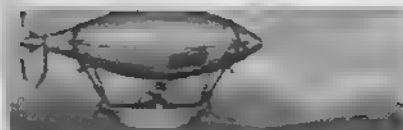
WHIZZ

Egy újabb nyuszi a maszkáros játékok családjában. Persze Whizzre igazán nem mondhatjuk, hogy csupán egy a sok közül, hiszen jól láthatóan fontos és tisztelt személyiség, cilianderben és frakkbán ugyanis nem sokan jarnak a nyúl-nemzetiségből. Gondolom mindenki emlékszik az Alice csodaországban című mesére, ahol Alice a rohamo nyuszi követve kerül a mese birodalmába. Whizz ugyanígy száguld, amire szükség is van, mert peregnék a másodpercek és ez a játék időre megy! Ez a feldelen rohanás azonban kicsit nehezíti az irányítást. A reflexemk fejlődnek, az tuti! Szerencsére ebben meg nem merül ki a játék lényege, gondolkodásra is lesz szükség, mert a pályakon szép számban találunk zárt ajtókat, falakat. Hogy ezeken átjussunk, nem elegendő az ellenfeleknek alkalmazott "forgaszét-módszer", szükség lesz a kulcsra vagy



a megfelelő mágikus erőre is. Ez utóbbit ideiglenesen lehet birtokolni, ami lehetővé teszi az adott faltpus áttörését. A kincsesládákat is kulcs nyitja, de nem mindig érdemes velük bibelődni, mert a homok csak pereg, pereg...

A négy különféle világ egyre nehezebb feladatai igencsak próbára teszik képességeinket és a türelmünket is. A mézőn még csupán néhány falelem áttörése nehezíti a továbbjutást. No és persze



ellenfelek hegyei, akiket kikerülhetsz vagy segíthetsz a túlvilagra. A jegvilág adatai már komolyabb eroprobat jelentenek. A fokok, pingvinek, hogalyok és egyéb támadók kerülgetése (vagy irtása) mellett rengeteg kapcsolót, mozgopallót, lilit, futoszalagot is használnod, aktiválnod kell. Jobb ha nem is beszélünk a cő-

pakról, akik veszélyeztetik a vizen való átkelést! A tengerparti fovenyen való kalandozás is rengeteg veszellyel jár. Itt még a bűvárok sem kedvelik a nyulakat! Az agresszív strandlabda sem pancsolásra vár... A közelben hajorancsokat vetett ki a tenger, ezek feldentesenél számítanod kell a kalózek támadására. Az utolsó pálya maga a csúcs, igazán mesteri szinten kell dolgoznod, hogy célba érj. Ezen a szinten megtalálod a szerencsejátékok kavalkádját, Ennek megfelelően fogadhatsz is, és lesz ahol csak a nyertes juthat tovább!

Ne ijedjete meg, a játék nem csupán négy, hanem tízenkét szintből áll, amit végigjátszani éppen elég lesz! A pályák végén amikor megtaláltad a leghajót, különféle bonuszközt kaphatsz: a megmaradt időért, az összegyűjtött zászlókért és a kilőtt rakétákért.

Összegezve, a Whizz nagyon kellemes, izometrikus, 3D-s és hasonló gyorsaságú játékkal. Amíg meg nem találkozunk. Az irányítást szokni kell, de utána szuper! A zene jó közepes, úgy látszik minden nem lehet tökéletes. Mindezek ellenére a Whizz egy jó kis maszkáros game. Személy szerint a Pinkie-t jobban élveztem, mert a Whizzben az időtenyező beiktatásával nagyon megnehezítették a játékot, ráadásul password sem volt!

Lily



FLAIR

A500-A1200

+ Szép, jópofa grafika, 3D.

- Az irányítást szokni kell.

84%

Pinkie

Azt hiszem bármilyen világban lennének, ha megkérdeznék fogalmaznom Pinkie lényegi mivoltát! Vajon miért képes egy ennyire gusztustalan, mégis jópofa kezessel labas, csupasz "hernyó" napokra a székhez kotni a mai világ csillago-villago, animációktól hemzsegő játékaival szokott emberét? Egy szó, ott! Ez az amivel egyre ritkábban találkozunk és ami maximálisan megtalálható ebben a játékban.

A játék nagy vonalakban: Egy aranyos, mobilizált kis dinomutanszal kell át-



verekednünk magunkat különböző botyogókán, magunkhoz kaparintva népünk még meg nem született egyedeit (tojások formájában), hogy kimenekítsük őket elkeserítő helyzetükből. Tuskés robotok, pszichopata darazsak, közetűdünkre szétpukkadó zöld plazmák és egyéb horrorisztikus lények próbálnak megakadályozni bennünket patrióta tevékenységünkben. De mivel ez a stuff nem az oly divatos ömítő ver. jegyében született így a mi célunk sem ellenségeink lemeszarításában merül ki, sokkal inkább kicsélezésükben. Minden fizikai és szellemi(!) energiánkra szükség lesz, hogy megtaláljuk és kihozzuk a pályákról mind a három tojást!

A tojások több fejlődési stádiumban fordulnak elő. A földön heverőket egyszerűen füzgömbbal vehetjük fel és ugyanazzal a módszerrel helyezhetjük el jargonyunkban. Vannak azonban két labon rohangáló, tündézszerű tojások is, akiket először le kell higgasztanunk (fejükre ugorva). Vigyázzatok arra, hogy ne nagyon essetek túl nagyot a tojásokkal, s ha lehet kerüljétek ki az ellenségeket, mert ez a trauma túl korán elindíthatja a kikelet! Szóval a kicsinyeket minél előbb pakold a kocsiba és aztán siess a kijáratához! A kijáratokat egy mozgó sárga nyíl mutatja. Itt Joy le + füzzele lehet aktivizálni a teleportot.

Sajnos a terep általában nem kedvez adottságainknak ezért a pályán virág formában feltehető bonuszok segítségével a kitudulási ponton található boltban

se-
gedeszközökkel ruházhatjuk fel magunkat, pontosabban szólva a kocsi-
kat. Hogy milyen eszközökre lesz szükségünk, azt mindig az adott pálya szabja meg. Szerencsére a mobil felszerelése nem vesz el, ha kiviszed a pályáról!

A bolt kínálata a következő (pontos számú tárgyvevényben):

1. **Barkesztyű** - bizonyos falrészek átütésére szolgál. Aktiválás füzgömbbal.
2. **Buborék** - bevallom fogalmam sincs mire szolgálhat, semmi hatását nem tapasztaltam.
3. **Turbo** - járművünk sebességét javítja (főleg a lejtonon előnyös).
4. **Támasztólás** - sziklakürtőkben való közlekedésre szolgál. A füzgömb aktiválva, ha a gepet szembefordítod.
5. **Rugó** - Szökkelési lehetőségekkel verteti fel masinánkat. Aktiválás: Joy le.
6. **Fék** - a Pinkie-mobilt képes lezsel a lejton is megállítani.
7. **Békaláb** - A kocsi végére víz alatti is használható, ráadásul a gépben nem fogy el Pinkie levegője.
8. **Karmos kerék** - Hősünk nem csúszkal a havas lejton. (Sőt a boltban sem!!!)
9. **Extra élet** - No comment!, viszont 2000 pont!

Mint kiderült, a program, lényegét tekintve nem túl bonyolult, területet szemlélő talán meg meg is mosolyogja, mondván mi lehet nehez néhány tojás összeszedésében? Majd meglátjátok, csak próbáljátok ki! Bizony, itt gondolkodni is kell. És éppen ezért emelkedik ki ez a játék az átlagból. Ugyanis használatba ve-



szí a Mortal Combaton pellengéreztetett agytékvevényeiket!

Ennyi tömjenezes után elérkezett a feketetelevés ideje, néhány gondolat a negatívumokról. A háttér olykor lassú Manos, maskor minden mozog, lüktet, pulzál, szóval a színvonal elég változatos. Nem mindegyik használja ki az Amiga képes-
segeit, sajnos. A zenei anyag hosszabb távon depresszióba sodorhatja a gyanútlan játékost. És persze mint minden stuffban, néhány BUG itt is található, de nem vésses.

A játék összhatosában tehát jó, méltán tepheth az Alfred Chicken, a SuperFrog és a James Pond nevek által fémjelzett, ingyenes, időűző ugrabugrak nem túl nepes csoportjába.

Beton és Lily



MILLENNIUM

A500-A1200

+ Gondolkodni kell!

- A password-ért túl sokat kell dolgozni

91%

CRYSTAL DRAGON

Egy őt birodalomban dúl a harc a mágikus kistályaért. ARIATH, a gonosz varázsló véres harcok árán jut mind közelebb, s közelebb céljához. Még egy sárkánnyal is megküzd a csodálatos kőért, majd a-mikor megnyeri a végső csatát, hatalmas erődöt emel a hegycsúcra, hogy háborítatlanul felárhassa új kincsének hálát. Ha nem tesszünk gyorsan valamit,

DELANOR – cleric: 2 alma, healing potion, kulacs, holy symbol, buzogány, pajzs, fáklya
SIRINA – magician: 3 kenyér, kulacs, missile, compass, és light scroll
THELZDRA – magician: 3 hús, kulacs, light shield és strength scroll
ETRIGAN – warrior: 3 kenyér, kulacs, rövid kard, pajzs, fáklya

MORGANA – cleric: 3 alma, kulacs, healing potion, buzogány, holy symbol, fáklya
SONJA – warrior: 2 hús, kulacs, rövid kard, fáklya
XANDER – magician: 4 alma, light és missile scroll, kulacs
JASMINE – assassin: hús, kulacs, fáklya, fűvécő, vászon szűtyő
WATABE – warrior: 3 alma, kulacs, rövid kard, fáklya
OLTRAVAR – cleric: hús, kulacs, healing potion, holy symbol, buzogány, fáklya
MALIK – assassin: hús, kulacs, parittyá, fáklya, szűtyő

Ha onétkül, hogy választandó a DONE-ra kattintasz, akkor a történet "igazi" főhőseit kapod: ráadásul Bethan és Yorath is 2 szintű! A felszerelésük:
YORATH – warrior: steak, hús, kenyér, alma, fáklya, kulacs, nagy pajzs, +1 hosszú kard
BETHAN – cleric: 2 hús, kulacs, holy symbol, 2 healing potion, +2 buzogány, fáklya

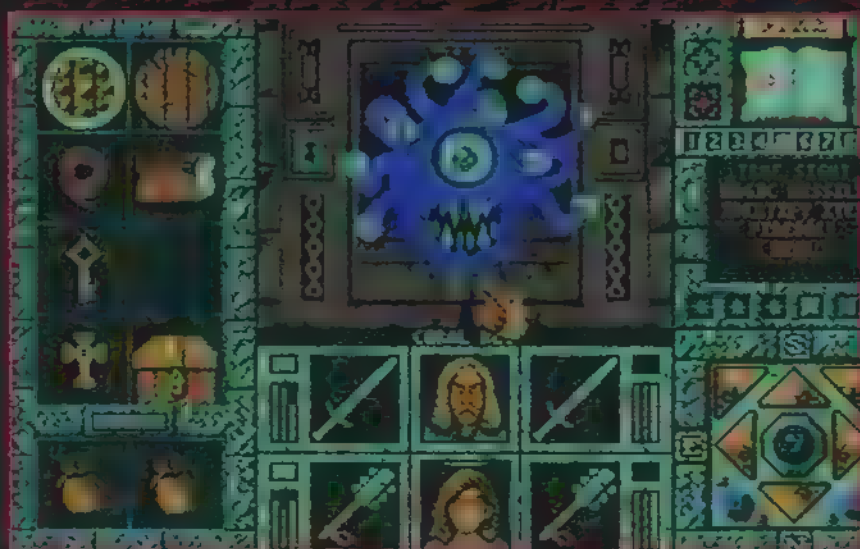
És őket ajánlom, de egyből nem engedem ki.

A nehézségi szint megválasztása után indulhat a móka!

IRÁNYÍTÁS

Ugyan igazán egyszerű az egész, mégis engedjétek meg, hogy egy picit kifejtsem azok kedvéért, akiknek ez az első ilyen típusú játékuk!

A képernyő közepén látható (vagy nem) a helyszín, azaz a labirintus. Itt manipulálhatsz a tárgyakkal, nyomogathatsz gombokat, kuthatsz, stb. Ha a jobb gombbal kattintasz ide, akkor karaktered ruházata között lapozhatsz és az ENCAMP-



mit, a Káosz úrrá lesz az egész birodalomban.

A történet röviden ennyi, s nem is lesz sokkal több. Egy jó RPG-hez már kicsit kevésnek tűnik. A Black Legend programja egy nem túl jól sikerült szerepjáték, melyben lámé megküzdehetünk a káosz hatalma ellen. Mindössze két hőssel kell átverekedned magad a labirintusokon, hogy megvalósítsd e-me magasabb célt. Ezért érdemes alaposabban megfontolni, kik képviselik a jó oldalt!

KARAKTERGENERÁLÁS

A karaktergenerálás semmi újdonságot nem tartogat, kéz hűdők közül választhatsz (select), esetleg ha nem vagy elégedett az egyes tulajdonságokkal, akkor dobálhatsz újakat (roll).

Sajnos a felszerelésüket nem tudod megvizsgálni, csak ha már elindult a kis csapat, ezért segítség képpen leírtam, kik mit is van.

MORLOCK – paladin: holy symbol, hús, kenyér, alma, kulacs, rövid kard, fáklya
MIRANDA – assassin: hús, kulacs, íj és tegez, fáklya

DELFINA – thief: 3 alma, kulacs, állatölő tör. fáklya
APOLLO – paladin: holy symbol, 2 kenyér, kulacs, rövid kard, fáklya
TOECUTER – thief: hús, kenyér, alma, kulacs, tör. állatölő, fáklya
WAYLANDER – paladin: 4 hús, kulacs, rövid kard, fáklya
MYRGA – thief: kenyér, alma, kulacs, állatölő, 2 tör.



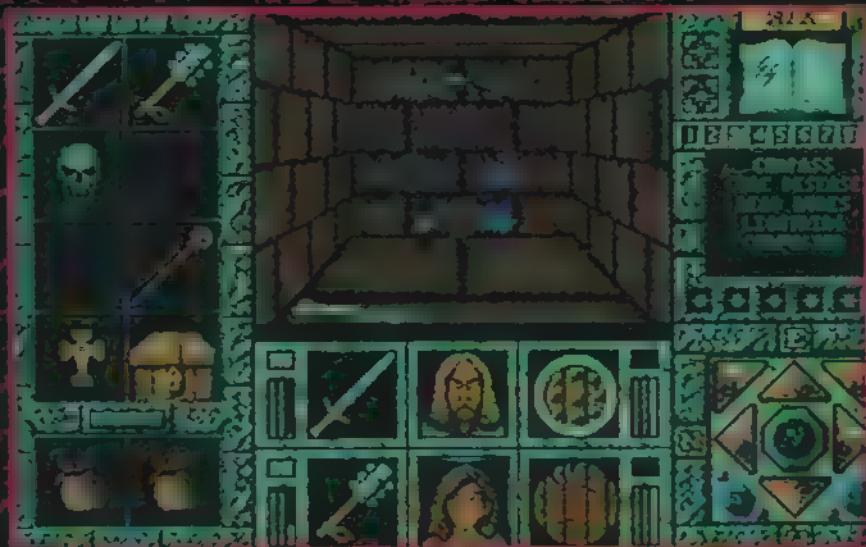
felkarfánál pihentetheted a csapatot (no és menithetsz vagy töltethsz játékköltséget).

A képernyő bal oldalán a kiválasztott karaktered tárgyai helyezkednek el. A későbbiekben ez tekintélyes méreteket ölthet; lódad, szütyők, tegezsek, ... Ezeket jobb klikkel nyithatod, csukhatod. A gombra klikkelve megkapod a karakter aktuális adatait.

Középen, lent található két hősiéd portréja. A fegyvereket, pajzsokat (minél jobb legyen) a kezébe kell tenni és jobb klikkel használható. A bal oldali sorakozó oszlopocskák jelzik a fizikai szükségleteket (étel, itat) és az experience pontot. A jobb oldaliak pedig a testi erőnlétet (életerő és fáradtság) és a manapontot.

A karakterek között jobb klikkel váltogatsz, vagy akár meg is cseréltheted helyüket. Éntelemszerűen ott elől áll, az alapból előbb ültel, ha csak nem hátulról és támadád.

A képernyő jobb oldalán lent a varázskönyveket találod. Ha új tekercset találasz, a megfelelő könyvbe beírhatod.



mely feladat, de hát kár is lenne már a játék elején lehagyni a játékosokat. (Már aki egyáltalán az intro után nekikezd.)

ajtónál várj türelmesen, néhány másodperc elteltével kinyílik! A "GO BACK" ajtó kapcsolóját a nyugati falon találod, ha készen vagy a fordulatra. Lent ott meg a katonákat és használod a kulcsot. Ez az ajtó szintén néhány másodperc után nyílik.

LEVEL 2

Hopp, most jut eszembe, hogy a pálcánnyal nem kell küzdeni, fogyaszthatók élve vagy halva. Igaz némelyik fertőzést okoz... Ha harapódnak, egyszerűen elcsúsznak fel és dobd el őket (lehetőleg a közelbe találd el, csapódjanak...). Általában a harmadik repülés után megpusztulnak. A második szinten néhány ór lecsapkodása után hamarosan találsz egy falrekeszt, melyben egy kard van. Nagy valószínűséggel nincs rá szükséged, de a jobb oldali illúziótól mögötti szakra annál inkább! Rögtön a falat követő folyosó elején (észlelő fal) van egy téglá, amit ha benyomasz akkor megnyílik a közeli fal (csak egy időre!). Az alma mögötti falás egy kapcsolót, ezzel elmozdíthatod azt az oszlopot, amelyik mögött egy lódat látsz. A közeli csontvázzal állkálva szerezheted egy állkálót fel! A lódat egy újabb gem és két spell teleres (gyorsan írd fel!). Az elakadt ajtó láncát közül vedd ki a tört, hogy használható legyen! Kutas fel mindent a teremben, majd irány a másik ajtó! A két ór levezése után ballagj le a lépcsőn (2. szint)! A rekeszekben lévő tárgyak közül a kard és a varázspálca elvételekor megnyílik alattad a fal, de ha sietsz, még időben elkerülhetsz onnan! A folyosón minden sérülés nélkül lejuthatsz ha használod a köteleit (3. szint). Ha megölsz az öröket, két újabb gemhez jutsz. Keresd meg a lépcsőt, de mielőtt felmennél tedd az ajtó láncát közé a törődet! Most tedd be lent a két gemet a helyére, majd újra mossa le és ott is illeszd be a másik két gemet! Mielőtt felmennél a megnyílt lépcsőn, fordulj jobbra és lép be az állkálót! Ott találod a következőket: light scroll, Cronak koponyója és csontja, bőrpáncél, naotrag, +1 hosszúkard, nagy lapajzs és egy szütyő tele kajával. Eztán



LEVEL 1

Ezután csak fel kell lapoznod a megfelelő könyvet ha varázsolni akarsz. Mivel a harcosoknak szintén van varázskönyvük, ők is felhasználják a spellket, ha esetleg a papnak vagy a varázslónak már megvannak. Ők persze jóval gyengébben és kevésbé hatékonyan varázsolnak.

A spellk oblokai alatt lévő sáncok megjelölik az alvó varázslókat: védelem, autotap, tény sít.

A képernyő jobb alsó sarkában lévő nyilakkal haladhatsz és itt találod az irányítót is.

Az hízam ennyi elég.
GO!

Amikor az erőd bejárata elé érkezel, jöhetsz vagy és fárad. A kapu egy kis logikai fejteendő után nyílik. "Csak a böcs jutnihat be." olvasható a tekercsen. Nem ko-

Mindenek előtt fegyverezd fel a karaktereket, és a spellket rejtő scrollokat is. Írd be a varázskönyvekbe! A gyengébb karaktert állítsd hátra! Ne feledd, végveszélyben mindig elszaladhatsz!

Az első szintnél semmi szükség sincs arra, hogy lépésről lépésre elmondjam mindent. Azonban néhány tanácsot remélem elfogadtok! Az első, hogy a falat mindig törd be, mert így extra experience pontokat gyűjthetsz! Először fordulj balra, mert emberek igazságtalnak számjaksz. A külnél illosd meg karaktereidet és töltöd fel a kulcsokkal!

A STORES északi falán találsz egy kapcsolót, ami újabb termet nyit meg előtted. Felültenül keresd meg a köteleit! Írtd az őseket és a pálcánnyal! A vörös köves

felmehetsz. A szokásos felderítés után kövélkezz a "Guardians of the Staff" ajtajára. Legyen a kezéd ügyében a kötél! Az ópai kulcs segítségével juthatsz be. Nagy valószínűséggel le fogsz esni, de sebal. A teleportba nem lépj be, amíg meg nem találod mind a négy elemental követ (a gemeket be kell azonosítani)! Az összes tit-

négyzet, ahová érkezel, talán az egyetlen biztonságos pont. Ide jöhetsz vissza pillenni is. Észak felé találz egy faajtót, amit ha bevez, egy gyantás lépőkővel pillanthat meg magad előtt. Mivel a mögötted lévő falon fura kis lyuk van, jó lesz vigyázni! Ha rálépsz, négy oldalról kapod a nyakadba az "áldást", úgyhogy

találkozásban látsz egy scrollt. Mielőtt kivennéd, menj át a jobb oldaladon lévő átkal. A két szobában könnyedén elintézheted az öröket (akár egyesével is) ha használod a földi trükköt. Ha kés, vagy mégse felmehetsz a lépcsőn!

LEVEL 5

Ó, milyen kedves fogadtatás! Azonnal egy skeleton harcos fog rád támadni. Persze az ellentámadás sem marad el, s hamarosan menekülni kezd szegény csont, sőt segítségét is hív, ha teheti. Ezért jobb ha ezt nem várod meg, hanem seperc alatt kilétes őt! Ezután irány kelet felé a faajtón át! Lépj a találkapcsolóra, majd rögtön innen balra (kluzó). Hamarosan confusion spelllel fognak bombázni, hasznos lehet az irányú és a flying spell. Haladj végig a folyosón, közben alaposan listáld át a falakat (az egyik csoportmódos mögött lapul a negyedik elemental). Meg fogod találni az ajtót, mögötte egy zombi és egy kapcsoló.

Menj vissza a négy ajtóhoz, s indulj a zombik felé! A terem megisztálása után

találz majd egy teleportot, ami újabb zombikkal teli szobába repít. Miután leverted őket, keresd meg a kapcsolót, ami megnyitja a déli falat. Majd egy újabb kapcsoló megnyomása szükséges az emerald kulcs begyűjtéséhez. Lépj a teleportba és menj fel a nyugati toronyba! Mielőtt bárhol lemásznál, mentd ki a játékkállat, mert némelyik akna, hm, sával meglehetősen mélyre sikerült... A torony felderítésével remélem nem lesz gond! (Szükséged lesz a zombiknál szerzett gemekre, a vaskulcsra stb.)

LEVEL 6

A megszakított ellentétben ezen a szinten ne vedd szét a faajtót! Az őrszobában megnyitásával egyidőben a dragkennel ajtója is megnyílik, s máris 5 sava-ge drag ihog a nyomodban. Szerintem inkább be a ajtót magad mögött! Az őrszobában megtalálod az amber kulcsot, s használd a megfelelő helyen.



kos kapcsoló helyét nem foglalnám (az utolsó a teleport közelében van, lenni). Ha megvannak a kövek, akkor menj vissza a "Vándorcsapdás" termekbe és tedd mindegyikét a helyére. Az északon nyíló szobában egy forrás vár, na meg a feltámasztó varázspálcá. Sőt itt megtalálod a kijáratot is.

LEVEL 3

Ezen a szinten rögtön beleszóppensz a dolgok sűrűjébe, állj kézen a harcos! Derítsd fel a terepet és keresd meg a lilakos kapcsolókat! A lépőkő szerepe, hogy ki illetve bekapcsoljon egy oszlopot. Mivel azon az útvonalon egy igen hatékony tűzlobdásorozat várható, könnyedén sátrombolhatod vele az ajtót. Csak ne felejtse el visszakapcsolni az oszlopot! Ha megvan a Sacrificial Knife és a gyönggyel díszített kulcs is, akkor elindulhatsz az északnyugati folyosón. Csak óvatosan, mert itt is "vándorcsapda" van! A folyosó végén azért ne hagyj át a Fireball spell! Az ajtó mögött a falatárba b vérres kést kell behelyezned. Ezután menj vissza a terembe és délre és keresd meg az örök szobáját (itt is mozog a csapda, egyszer mássz le). A szoba egyik északi fala állat, mögötte kapcsoló. A falrekeszben megtalálod a fekete gyönggyel díszített kulcsot. Most már felmehetsz az északi feléi lépcsőn, s lánylhatod az ajtót (Regions of Death). Még néhány lépcsőforduló és meg is érkeztél a negyedik szintre!

LEVEL 4

Az első találkozás ezen a szinten, tehát ne add meg a földön talált húskati! A

gyorsan lépj is vissza, amíg lemegy a moka. Persze így sem úszod meg sérülések nélkül, de legalább kitéved. Hasznos pajzsot varázsolni, meg illeszmi... A folyosón találz egy kapcsolót (nyugati fal), s megtalálod a "stepping stones" elnevezésű helyet. Mássz le a lyukon, derítsd fel a lenni termet. A keleti oldalon találz több ajtót is. Keresd meg Turen koponyáját, ennek segítségével teleportálhatsz majd! Az egyik oszlopon megtalálod azt a kapcsolót, amit áldvánnyal megnyit a feljutás útja...

Fent a lyukaknál használod a koponyát az átjutáshoz (de csak talán kétszer)! Még így sem lesz könnyű. Ha megvan a rubin kulcs, akkor teleportálj vissza a "zombies" ajtóhoz! A terem nyugati oldalán találz egy állatot (+2 mace). Most menj vissza, majd délné. A hosszú folyosó végén egy



[illegible]

LEVEL 7

Elsőször a déli ajtót ajánlom, ahol egy jó kis spelt akár feliratként. A szoba közepén lévő asztapot megvizsgálva négy kapcsolót is fogsz találni. Elsőször a nyugati, majd az északi nyomd meg. Kinyílik a war drogok ajtaja. Menj be és III. is hozzád az asztal kapcsolót (kék lelet, déli). Utána menj vissza az előző helyre, ahol megnyílik az amouny-ba vezető út (hármegem, akkor valami rosszul cselekedtél). Innen a kapcsoló keresés következik. Az eredmény egy kis folyosó, s egy nagyobb terem felfedezése. Műzőfalak, kapcsolók, ajtókak... nothing special. Van egy ajtókapu is, azon balra látsz, hogy megnyomnod a déli falon lévő kapcsolót. Ezzel megnyílik az ajtó, mely mögött van a Fountain of Healing (csak néhány maradékoszer, úgyhogy seless). Az ajtó közelében találsz egy kapcsolót (bent a fömben), ami a war szobába vezet.

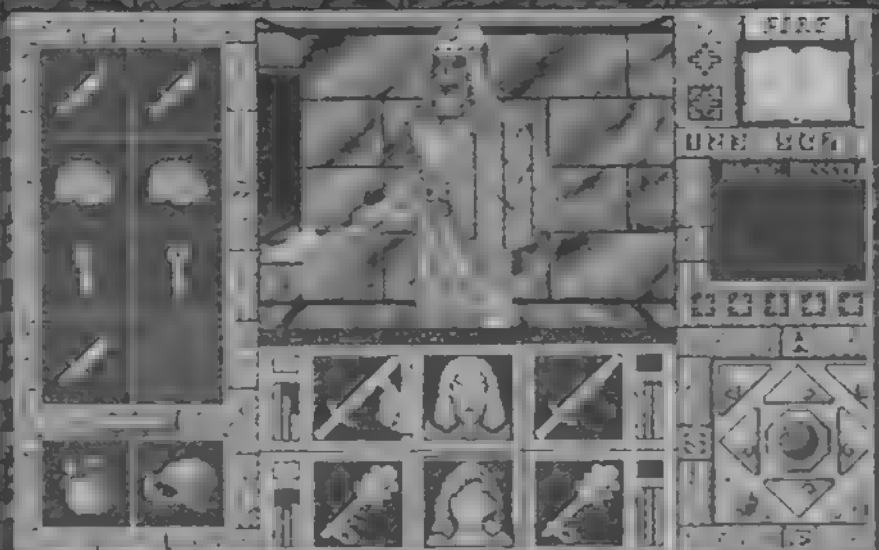
A folyószó keleti felén, a közeli mállal

A LAUNCH felkínálta a jobb oldalra to-
lyogón dajki el egy kágyat, fél a halkan
hogy megszüntesd a töred bátra lévő
kiszáradt kágyat, megcsinál a szellem
szellemek. Ha megcsinál a szellem, és
feljött el átkutarni az északi falat, ha sze-
relni egy jó erős fejzett. Ha megvan, át-
kötömmen Vissza a saint elejére (war drag
room), és fel a confusion scroll és tedd el
a szellem átkutarni a szellem átkutarni a szellem

Ugye van nálad még olyan az előző szintekről? Ne dődd be a kálvária Vedd az aranypenzt a kezébe (kurzor) és a kölében eresztéj le, majd gyorsan dődd el az álmér (áramkinyugati találkozáspól) Ha jó a példád, mármint felismered a kálvária áramkinyugati találkozáspólát.

Nachtrag: Ich habe in der letzten Ausgabe
 einen kleinen Fehler gemacht. In der
 ersten Spalte sollte es "1000" statt "100" sein.

1. The first step is to identify the problem. In this case, the problem is that the company is not meeting its sales targets.



Működő a kapcsolódás: lapok és dátumok
adatok a kapcsolódó nyitandó be. A külső beje-
ratáshoz közelebb állt ki. A két szabályos
bejelet a két szabályos

LEVEL 8

Régiók a tépcsónál, bár általában kapcsoló (bezára) a hurok). A keleti oldához a lálnézetekbe helyezték tárgyak jelennek kiutcsat). A tekercset segítenek (FLUKY SENTINEL). Egyelőre menj közel felől művel a déli oldó kutsót sem szerzed még be, verkedd és magad a rozsdán (fűt-mód: steel key), a menj továbbra is közel felő. A faajtól szét is veheted, vagy használod a fémbe nem lehetett. Az ajtó csatlakozás egy furugos teremben találod magad, tele forgatóval, ezért ügyeld nagyon az irányú! Belső, menj a legmélybe, a csatlakozás a falon belül található. Az ajtóval egyetlen csapással

[illegible][illegible][illegible]

BLACK LEGEND

A500-A1200

+ Végre ismét egy Amigás RPG!

- Szegényes grafika.

59%

PARKINSON'S REQUITARI

Treplev barátunk egy Tyrexrel való találkozásnál hagyta abba kalandjai előadását. Sajnos időközben egy titkos megbízás miatt ismét elhagyta Földünket, de én itt maradtam, hogy megosszam veletek történetének hatralevő részét.

Elbeszélésének végén kissé elragadta Treplev1-et soha nem pihenő fantáziája, de lássuk, mi is történt valójában.

Miután Epicuros átadta az amazonok – vagy ahogyan ő nevezte a 'Pentekek' – talizmányát, meg whiskys üvegetől is meg-

meleg ruháját, majd elindult felmenteni a környeket.

Már automatikusan rejtette zsákjába a talált sesame egységet. A barátságtalan humanoidok kiirtása után ráakadt egy hatalmas faszén teknőre a barlang mélyén. Kesével a hátizsákjába tűrt a lópor harmadik alkotójából.

Egy újabb vizesés és öltözés után már ismert helyre úszott ki a hideg vízből. Eleg erősnek érezte magát, hogy újabb fedde-



kerülte Kagoo fészket, és a kolyok tyrexekkel már diadaltifftasan vegzett. A kutatás eredményekeppen meg egy sesame-of egy teknőst és sőt talált. Francia származását nem titkolhatta, mikor a megsozott teknőst kacsócsalta hejából. Ezzel a mozanaffal azt hiszem megválaszoltnak tekinthetjük azt a sokakat foglalkoztató kérdést, miszerint mi volt előbb, a sisak vagy az ebéd?

Mikor az újabb barlangnyikason besűrűdő vörös tenyt meglátta, már csak arra gondolt nem egy megkövült sajttan van -e? Az újabb vidék nem igazán emberek való volt. 50 fok hőség, száraz levegő, sűrű sártavak amelyekből nem lehet kijutni. Először észak-nyugat felé indult. Miután szerzett néhány harapást, megpillantotta Ninát, amint egy napernyő alatt üve kimerten iszogot. Treplev rohant, rohant, majd pofara esett, amint



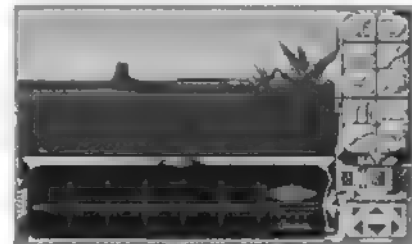
válni kényszerült. Treplev az amazon vezető beszámolója után, még az este beálta előtt elszedett ugyanabban az irányban, ahonnan érkezett. Útközben egy hirtelen öltöttől ragadtatva megnyúzta a zöld nyálkás bőrű tetemeiket, melyeken baltájának nyoma ékeskedett.

A trópusi tópart melletti pihenő és étkezés közben a hullók bőréből vízhatlan ruhát készített, és elindult a jéghideg levegőjű barlangba, a mérsékelt égövi területen át.

A barlang vizesésénél megállította a tutajt, majd bundáját a hullóbőr nadrágra és ingre cserélte. A vizesesen lezudulva az arcába fröcskölő jeges víz nem érte testét. A barlangtó partján visszavette

riteket tegyen, így a sivatagon keresztül a keleti barlangnyikason presellte be koszos kotésekkel bontott izzadt testét. A fátyla fene elveszett a folyosó magasságában. Óvatosan lépkedve haladt barátunk, míg egy nagy csarnok bejáratához nem ért. Már messziről meglátta a terem tuloldalán heverő sesame-ot. A kényelmes lépcsők után hirtelen szíveresének utemére gyorsultak léptei, mikor Kagoo vacsorája után vetette magát. Treplevnek a torkában dobogott a szíve futás közben, ahogy egy másik úton elhagyta a csarnokot. Amint később észrevette, hogy az a nagy marha ragadozó lemaradt, korbement és visszatért a csarnokba a sesame-ért.

Egy újabb kör után a sivatagban pihente ki zlgalmait. Később visszatérve el-



Ninán átesve rádöbrent, hogy csak illúzió, delibab az egész. Gyorsan bevett egy nyugtatót és mély álomba merült. Álomban Nina szölt hozzá és biztosította arról, hogy hogy neki egy üveg whisky.

Felebredve rettenetesen kívánta az italt, majd fenékgúrtította Epicuros üveget. Keservesen haladt tovább a forró talajon. A délnyugati völgyben egy ember-



re akadt, akinél nem volt más, mint egy raketaapisztoly. Észak felé haladva felébrésztette a síkság közepén alvó dinót és úgy tűnt, ha nem cselekszik, laposabb lesz hamarosan a működéshez megengedettnél. Az üres whiskys üvegbe tömte a faszenet, a salétromot, a ként, majd jól felrázta. A tetejét egy az üvegből kilógó liánnal zárta le. Gyújtás, hajtás! A Molotov koktélt szép ívet járt be a dinó hatáig ahol fellobbant és kiadód... a nagy állat szemében a fény.

Egy hasadekban rálelt a roncsra, amiről korábban hallott. Egy nagyfeszültségű elem kivételével semmi használható nem maradt a kiegétt hajóban.

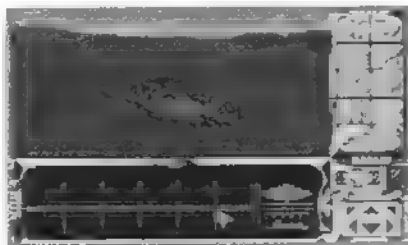
A vándorlás tovább folytatódott. Barátunk kelet felé csoszogott kopott edző cipőjében. Megette utolsó gyümölcsét, és egy takarekosat kortyolt vizéből. Hamarosan hidraulikák és szervó motorok zajára lett figyelmes. Egy domb mögül óvatosan kihajolva megpillantotta a biztonsági robotot, amint karcsú fermában fel alá taposott a vörös porban. Nyugodtan célzott a lézerpisztollyal, majd meglegedetten szemlélte a detonációt. A következő robot már észrevette, és tüzelni kezdett, de rendre elvettette a gyorsan mozgó kis célpontot.

Miután a robotok nem állták útját, szembe találta magát egy hatalmas droiddal, aminek páncélzatát nem kezdte ki a lézerpisztoly sugara. Ismét gyorsan cselekedett. Felrántotta a keviár kesztyűt, így a magas feszültségtől elszigetelve egy húzott kötőt az elem egyik sarkára. A robot elé helyezte és elhárított. A robot a csapdára lépve önmagán keresztül zárta rövidre az elemet. Ismét detonációban gyönyörködhetett Treplev, aki itt inkább jegesőt szeretett volna kéri.

Az észak-keleti barlang sötétjébe vetette magát. Fojtó volt a levegő, köhögés kirozta. A látkya halvány fényében felvette a gáz maszkot és beljebb haladt. Hő-sünk megtalálta a droidok főhadiszállását. Keserves küzdelem következett a ro-

botok lézersugarainak fényében, majd végül Treplev megtalálta Nina számítógépét. Nem sokat tetovazott, valamennyi sesame egyseget a megfelelő berendezésbe helyezte, és...

itt tartott Treplev történetében, mikor az M6-os metró megállt a Ferihegy űr-repülőter megállóban. Kérdő tekintettel csak annyit mondott.



- Viszít! Add át udvozletem az olvasóknak. Amint hazaterek befejezem ezt a történetet és elmesielem a következőt is!

Ezután hazamentem és levettem a pokról a Robinson' Requiem színes dobozat!

Néhány gyógyászati eszköz, ami ki-maradt az első részből.

Antispasmodic – görcsoldó
Sedative – nyugtató
Plasma pouch – az elvesztett véreszklet pótlására vénásan

Persze ne feledkezzünk meg a természetgyógyászati eszközökről sem, hiszen 'fűben, fában orvosság van'. (Nem tudom hol hallottam, de remélem jogtisztá szó-las!)

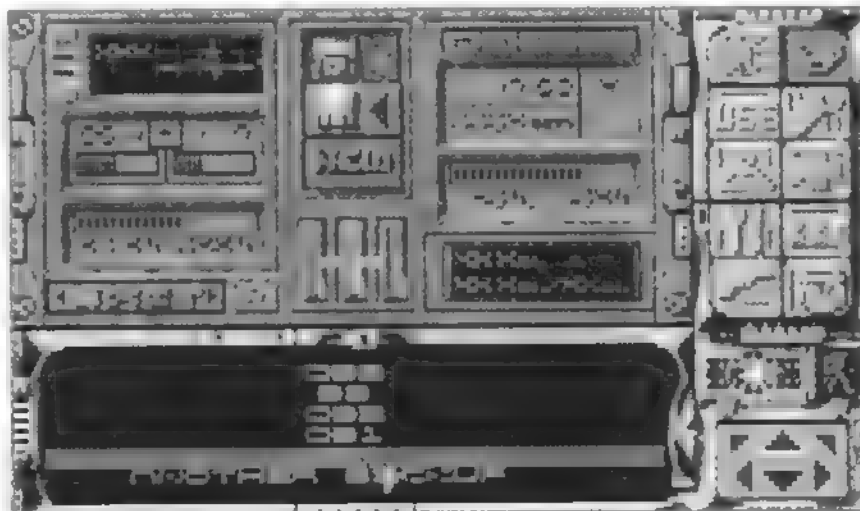
Szobjektívum:

Azt hiszem némi magyarázattal tartozom mindazoknak akik látták a játékot és érdekelesemet az előző számban. A játék eredeti hangulatában megragadt a kiszolgáltatott ember küzdelmének apró részletessége. Nem sok játékban lehet találkozni a pixel arcok mögött érző lennyel. Nem egyszerűen küldetéseket kell teljesíteni, szinteket végigmászni, hanem egyetlen komplex problémával találkozunk, a meneküléssel. A feladatok számos esetben többfélekeppen is megoldhatóak, nincs szigorú sorrendisége az eseményeknek. Masik érdekessége a programnak összefugg a Silaris piaci filozofiajával, miszerint mindent mindenre. Pozitívumnak tartom, hogy egyáltalán elkészítettek PC-n kívül más gépre is.

Objektívum:

A program indokolatlanul nagy igényű a gép sebességével szemben. Ez úgy tudom mindegyik típusra igaz. Számos apró hiba van benne a képernyőkezeléstől, a hangokon át a 3D-s ferepkezesig. Nagy hibának tartom az irányítás megoldását is. Az ember nem tank, megis úgy tudunk csak hatrafordulni, mint egy T34-es tornya. Ezek bizonyára sokakat elriasztottak a játéktól, ezért nem találkozhatam senkivel aki hasonló karakterben járt volna mint én. Remélem sikerült ennek a cikknek felkelteni az érdeklődését azoknak, akik nem formáznak kalandjátékot első felindulással!

Lózi



Levelezés

Faj a tülem. Nem tudom mennyire közérdekű bejelentés ez, mindenesetre tény, hogy faj a tülem. Na persze nem azért mert valahol huzatot kapott, netán valaki jó nagyot rácsapott vagy belecuppantott volna, hanem mert kedves kis kutyam megragta egy küssé. Eddig a Bear, illetőleg esetenként valaki más rágta mindenféle leadási határidő miatt, bár ők a feltlegességig azért nem jutottak el. Pici kutyam igen. Igazából persze nincs ebben semmi különös, mert a szerkesztőség tagjaival nem is játszottam a mifélenk manapság igen nagy népszerűségnek örvendő „hogyan harapjuk le a gazdát tület” című játékot. Pici kutyammal azonban igen. Nos, örömmel jelenthetem, kezd bejelönni a játékba, sőt lassan jobban is csinálja mint én a vedekezést, bár bőven van még mit tanulnia. Legalábbis addig amíg van tülem. Reménykedem benne, hogy elég sokáig egészségnek fogok megörvendeni, ugyanis nem ez az egyetlen közös játékunk. Örömmel közölhetem minden leveliro kispajtással aki eddig még nem kapott választ, hogy most már ne is nagyon várja, mert icipici kutyuli-mutyulim a „hogyan tépjük apróra a megválaszolatlan leveleket” című játékban is jelentős fejlődést bírt produkálni. Szóval ha valakinek nagyon fontos mondanivalója volt és nem tud válasz nélkül létezni eme földgolyón, akkor nyugodtan adja fel újra levélpapírra vetett szívtajdalmát. Talán egy darabban sikerül megmentenem a cenzurától. Bár ahogy azt a pófát elnezem.

Brazil-féle Amiga Help

Testi épsegem komoly veszélyeztetésével sikerült megmentenem minden olyan levelet (vagy legalábbis majdnem mindet) amiben lemez volt, úgyhogy lehet reménykedni, talán egyszer megerkezik. Természetesen továbbra is lehet szeretetsomagokat kérni tőlem ez ügyben, még mindig nem harpom le a fejét senkinek. Miellesleg igen gyanús nekem már az eddigi sok levél, de úgy látszik van meg néhány amigás ebben a kis országban. Szóval kalandra fel!

Egy kicsit a témánál maradva

Tisztelt Brazil! (...) Mivel ez a forma elozateg már bevált (és gondolom továbbra is elfogalt vagy), ismét így kerek választ néhány kérdésemre

1. Az Amiga programozó könyv végleg a sülyesztobbe került?
2. Ha igen, akkor pl. az LVO-k leírását PD-n meg lehet találni?
3. Tervezték PD könyvtár nyitását? (Tudom a klubok. En olyan postai-féle gondoltam mint az AF-ben találhatóak, vállalkozásszerűen)
4. Úgy érzitek, hogy ilyen színvonalon el tudjátok látni az amigásokat mondjuk egy évig információkkal? (felhasználói, programozás, PD stb.)
5. Az igazi kérdés az, hogy nem trend nálátok is az, amit a másik két lap művel(?)

Azt hiszem most jobb kérdéssel nem terhellek. A válaszokat előre is köszönöm (Varga József, Budapest)

Szó mi szó, valóban igen elfoglalt vagyok. Most is például levővát írok, de azért megerőltetem magam és válaszolok a kérdésekre. Kicsit besorszamaztam őket, hogy könnyebben menjen a dolog, remelem leveled ilyen méretű módosítása meg nem okoz maradandó gyilkolni vágyást (ez uton pedig üzenem mindenkinek, hogy a leveleket NEM szoktam kitálatni vagy megváltoztatni, legfeljebb részeket kihagyjni). Na szóval a válaszok

1. Hát azt hiszem a programozói kézikönyvet mint olyat el lehet felejtetni. Annnyit meg megrábolok az ügy érdekében lenni, hogy a nyári tabor alatt összegyűjtök néhány jó képességu emberket, ha ha együtt megcsináljuk, úgy nem lenne olyan nagy munka. Meg nyereség sem, de ez utóbbit valószínűleg amuogy sem lenne nagy

2. Mindenféle leírást lehet PD formájában találni. Amil kerdeztél, azt úgy hívják, hogy AutoDocs, és az AmigaOS 3.0-ig az összes információ megtalálható benne. AmigaGuide formában. Aztan van meg (vagy legalábbis regebben volt) egy olyan kiadvány, aminek a címe The Source, és hegyekben található rajta forráskód és mindenféle leírás. Meg még biztos van egy csomó minden, de így hírtelen ezek jutottak az eszembe

3. Egyértelműen nem. Jó lenne, de senkinek nincs rá felesleges energiája. Ha valakinek lenne hozza kedve megcsinálni, az jelentkezzon nálam, PD anyaggal el tudom látni. De üzleti jellegről természetesen szó sem lehet

4. Természetesen. Remelem egy kicsit fejlődik is az Amigas színvonal. Most, hogy az Escam megvette a Commodore-t (ez végre nem csak pietyka) és határozottan kijelentették, hogy tovább vizik az Amiga vonalat, remelhetoleg lesz egy kis fellendülés. PD, programozás és egyéb teren pedig bőven van miről írni (csak a hely keves rá), tudniillik ilyen területen az Amiga nemhogy nem haladik, hanem egyértelműen viragzik

5. A 4. pontra adott válaszom talán elég megnyugtató lehet, nem? De azért meg egyszer elmondom, ha ha valakinek nem volt világos. a GURU-ban nem lesz az Amiga leepítve. De, új játékokról csak akkor tudunk írni ha lesznek (nem rajtuk mulik) és ha megkapjuk őket (rajtuk is mulik). PD, programozás és meg egyéb tekintetében pedig ottjuk a sarat. Szóval lehet megnyugodni kedves Amigas kispajtások

Egy nem túl friss levél

Hello Brazil! Előjáróban elmondom, hogy megkaptam az Amigas info lemezt. (Na ugye, mondom én, hogy előbb-utobb megerkezik. - Brazil) Kösz! Mara odag jutottam, hogy ki tudam tömönten. Szép teljesítmény ugye? (Nem semmi, az biztos. Legalabb

annyira nem semmi mint az én válaszlási sebességem, tekintve, hogy leveled februári... - Brazil) Ja! A GURU lemezújságok A600-on futnak-e? Ha igen, akkor küldj egy megrendelési csekket mondjuk az első 5 db számról

Nem küldök csekket. Nem azért mert nem működik a lemezújság, hanem mert én nem szoktam csekket küldözgetni. Biztosabb, ha megrendeled utánvétellel. Ezuton üzenem mindenkinek, hogy a régi GURU lemezújságok majdnem minden különösebb gond nélkül futkaroznak az új gépeken is, mindössze egy kicsi kus hibát lehet felfedezni: az alsó parancsponel rácsuszlik egy kicsit a szövegre. De se baj, ugyanis van megoldás. Rá kell állni a parancsponelre, le kell nyomni a bal oldali Amiga billentyűt meg a bal egergombot, és már el is lehet vonszolni egy kicsit lejjebb az egészet

Felteszek még néhány kérdést ha máris így bejelöttem

1. Azokat a PD programokat, amit lekötötök az újságban konkrétan honnan lehetne megszerezni? Talán a Joco nevű ipsetől?

Hmm, jó kérdés. A Joco nevű ipstét ez ügyben ugyan nem kerdeztem meg, de szerintem tőle valószínűleg sikerülni fog. Ír neki egy levelet meg talán küldjél egy lemezt, ha ha válaszol. De ezt nem én mondtam...

2. Hoppa! Most jövök rá, hogy már nincs is több kérdés

3. Nahát megis! (Pedig már majdnem boldog voltam. - Brazil) A600-ba milyen módon lehet belegyömészolni 3 5" vinciit?

Nem egyszerű probléma, tekintettel az A600 igen kicsi letére. Talán próbáld meg kieszedni az alaplapot vagy a floppyt, és akkor biztos befér a vinci, bár a gép további használatosságát erősen megkérdőjelezem. De a lényeg, hogy berakható a vinci. Azt hiszem indítok egy hardver tanácsadó rovatot is, egészen jól megy ez nekem

Na akkor mára elég is lesz ennyi. Közöld le az újságban, úgys közérdekű. De azért küldök egy VB-t ha a levelezésbe már nem lenne hely, nem teszed be, rossz napod, aramszemet, frontatvonulás, hideg, meleg van vagy mert éppen hülye vagyok (nem megfelelő kihúzóda) Na csáveszt!

Cockroach, Balmazújváros,

Ui.. Ja küldök egy VIC-20-as programot. Sőt rögtön le is írom. Valahogy így néz ki

10 print „Tru-tru-tu-tu”

20 goto 10

Jó mi? Címe is van The Dalias in the VIC-

20 Na mit szólsz?

Csak bekerült a leveled (néhány hónap késéssel, de valahogy csak most találtam rá...) a levővba, a végén még híres ember leszel. Mondjuk nem is csoda aki ilyen szuper VIC-20 programokat küldözget nekem, abból meg lesz valaki. Csak azt áruid már el nekem, hogy hol keressem az ü betűt azon a szerencsétlen öreg masinán? Tüve tettem érte a billentyűzetet (bár így szur egy

kicsit, de sebalj), de nem lelttem rá. Minden-
esetre mar az is valami, hogy vetted ma-
godnak a fáradságot és leírtad ezt a gi-
gantikus szuper programot! Vegre megvila-
gosodott bennem, hogy hogyan készül a
Daliassz, és mar ez is valami

Hardware bázár

Hello Brazili Szeretnék tölteni neked néhány
kérdést, remélem nincs ellenedre. Nekem
van egy Amiga 1200-am és most szeretnék
venni hozzá egy monitort, amin nem remeg
az interface, meg 386-os PC kártyát, ha van.
A kérdésem a következő: a Commodore
2024-es monitoron remeg a hűs-lace? Ezzel
inkább azt akarom kérdezni, hogy milyen
monitort javasolsz ami megfizethető és jó. A
PC kártyával kapcsolatban: van 386-os A1
kártya 1200-eshez? Ha van, a kártya elviseli
az Amiga formátumú HD-1 PC üzemmódban
és ugyanez fordítva, ha 2 HD van? Láttam
egyszer IBM PC-n a Mortal Combat-ot és na-
gyon tetszett. De az, ami Amiga 500-on egy
kicsit sem. Nem tudsz róla, hogy lesz van az
AGA-s Mortal? Vagy esetleg 1200-on futtatva
normális lesz a grafika? Lécci válaszolj a
levrovban! Koszi!

[olvashatatlan aláírás, Dunatölédvár]

Akkor most olyan leszek mint a rák, leg-
alábbis majdnem, és hűtőiról előre fogok
haladni, bár lehet, hogy közben még meg-
gondolom magam. Naszová, azaz vagyis
úé. Azt mondd, nem tetszik a Mortal 500-
ason? Hat ami azt illeti, szerintem is van ne-
mi kívánnivaló a grafikájában, de ettől még
nagyon jó játék, jobb játék csak akkor len-
ne, ha HD-ről is menne. AGA verzióról nem
tudok és azt hiszem, hogy nem is készült
úgyhogy vagy beéred ennyivel, vagy PC-n
fogsz vele játszani. No erről ennyit. Most pe-
dig teleplezem magam, és ki fog derülni,
hogy mennyire nincsenek naprakész infor-
mációm (a sok teendőm és elfoglaltságom
miatt, persze). En ugyanis nem tudom, hogy
milyen 386 meg akármilyen PC emulátor
kártyákat lehet az A1200-eshez rakni, sőt
azt sem tudom, hogy van-e ilyen. Gondo-
lom van, mert 500-ashoz is volt már, akkor
1200-eshez is illesz. Nekem azonban
mindegy, és el is mondom, hogy miért. Elő-
ször is azért mert nincs 1200-esem bar et-
től meg tudhatnám, hogy milyen PC kártyát
érdemes hozzá venni, de hát nem tudom.
Másodszor pedig lapikultát sem ér szerintem
az ilyen emulátor kártya, már az a komoly
felhasználást illeti. Sok kompatibilitási prob-
léma szokott lenni, meg nem olyan gyors,
meg nem bővíthető, meg egyébként is na-
gyon drága, és akkor már inkább egy PC.
Az legalább nagyrészt kompatibilis önma-
gával. Mint ébből kiderült, erősen emulátor-
ellenes vagyok (már ami a komolyabb fel-
használást illeti), bár ha jobban belegondo-
lok, akkor az Emplant biztos elég jó lehet,
csak az nem 1200-es kártya, hanem 3000
vagy 4000-es, de az is lehet, hogy most hü-
lyeséget mondtam. Hiába no, nem vagyok
éppen naprakészen informált. Hagyjuk is in-
kább ezt a témát. A monitorral kapcsolat-
ban pedig aránylag egyszerű választ tudok
adni, ugyanis nincs olyan monitor, ami a

lace képet teljesen villogásmentesen tudna
megjeleníteni. Ehhez ugyanis a gép oldala-
ról van szükség hardverre, amit tudomá-
nyos szakszóval úgy hívnak, hogy flicker-fixer.
Ilyen kutyut lehet kapni jó pénzért, de sze-
rintem nem érdemes. Akkor már inkább
használd a gépet VGA üzemmódban, és
vegyel hozzá egy multiscan monitort és tuti
jó képet fogsz kapni. Csak kár, hogy ilyenkor
a gép nagyon lelassul. Ugyhogy muszáj lesz
még beszerezned némi fast-ramot, esetleg
egy turbokártyát. Egy barátom közkedve
mondását idézném ezzel kapcsolatban
nem könnyű jól szórakozni.

Egy elégedett levél

A Brazili-maitai szeretetszolgálat vezetőjének
saját kezébe. Hi Brazili! (...) Ha már tollat ra-
gadtam írok valamit az újságról is. Bejöttél
mi? (Jajajaj ne tessék bántani mert külön-
ben haragpolt Brazili) Nem, nem kezdem el
kritizálni a GURU-t a PC GURU-t meg a Joypa-
dot sem. (Akkor nem haragok. - Brazili) Mi-
nek! Csak a GURU-t veszem, és teljesen meg-
vagyok vele elégedve! (Na jó, nem kellene
bele egy szemérmű PC rovatát sem... Ok, leál-
lok) Mindenesetre ha a többiek közelében
vagy, add át nekik udvözetemet és jó kíván-
ságaimat. A Vajtu Gergelynek üzenem,
hogy nagyon szimpatikus a prg technika te-
mája, csak így tovább, nehogy leálljon. Pru-
noki & JOCO RULEZ! Jó rovatokat írnak (jó
reszben ezeket veszem alapot, persze a
levrov is cool! Meg a többi 70 oldal is). Igaz,
nehéleg kódos dolgokról is szó esik a rova-
tokban, bár ez valószínűleg az én hibám.
Ja, lenne néhány kérdés/keresem:

1. A PD zónában, illetve egyéb megjele-
nő shareware programokhoz hogyan lehet
hozzájutni? (esetleg tudnál adni valamilyen
Amigas BBS telefonszámot?)

2. Ha esetleg van a közelben valaki aki
ért az Amiga hardware részhez? (...) (Nincs, il-
letve van, én. De ha jól akarsz megadnod,
akkor tölem nem kérsz tanácsot. Én jól
akarok neked, ezért aztán inkább kihúztam
ezt a csopponyi levelezésként. - Brazili)

Nos keszre jár már (meg meg akarom
nevezni a Beavis & Butthead-ot), még egyszer
kösz a segítségért, ill. a szeretetszolgálat lei-
rehozását és üzemeltetését. (De hülye mon-
dat lett belőle!) Szévesz

(Szabo Ferenc Gocsej)

Biztos ami biztos, inkább beraktam a le-
veled ide majdnem mindenestül, mert am-
ilyen sűrűn én mostanában találkozom a
fentebb említett egyenekkel, sosem kapnak
meg a jókívánságaidat és akkor biztosan
hervadásnak indulnak. Ezt pedig ugye
nem szabad megkockáztatnom, mert mi
lesz akkor velünk nélkülk. Azt meg el tudom
rölk képzelnem, hogy a levrovot elolvassak,
és azt az alkalmat ugye nem hagyhattam ki.
Mellesleg meg mi mindent el tudok rólk
képzelnem... De ez nem ide tartozik, tehát
hagyjuk. Egyébként örülök, hogy végre egy
ilyen meglegedett levelet is olvashattam,
kicsit meg is vagyok lepődve, de majd tul-
szem magam valahogy ezen a rendellenes-
ségen. És akkor most következzen valami
egészen más, egészen pontosan nézzük a
kérdéseidet. Pontosabban csak az egyiket,

mert a hardver problémára most nem vá-
laszolok, így ezzel megvonom a gépedet a
gyors elmúlástól. A másik kérdéseddel kü-
lönben nem vagy egyedül, érdekes módon
mostanában többen kérdezték ugyanezt.
Úgy látszik, hogy a végén még beindul az
Amiga PD gépezet Magyarországon is.
Nem tudom azonban, hogy ki fogja beindi-
tani, mert én azt hiszem, hogy nem, vagy
csak maximum egy picit, mert az az igaz-
ság, hogy sok jól nem tudok ezzel kapcsola-
tban mondani. Valahol itt ebben a
levrovban már mondtam egyszer, hogy saj-
nos senkinek sincs igazából ideje ezzel fog-
lalkozni. En egyszer tettem egy felelőtlen ki-
jelentés az Amiga doksikkal kapcsolatban
és azóta is azt nyögöm, úgyhogy inkább
most nem mondom semmit. BBS telefonszá-
mokat nem mondom, mert nem vagyok rá
felhatalmazva, hogy nyilvánosságra hoz-
zam bármelyiket is (mert lusta vagyok és
nem beszéltem a rendszergazdákkal), de
mintegy mezesmadzagként azért aláírom,
hogy van néhány csak Amigas BBS kls ha-
zánkban. A JOCO régebben emlegetett va-
lami olyasmit, hogy kéne csinálni egy GU-
RU BBS-t, de szerintem azóta kupihente ma-
gát és már nem beszél félre, meg nem
gyötírik mindentféle kizármok. Persze am-
ilyen megszallott, még a végén képes lesz
és megcsinálja. Majd meglátjuk. Mellesleg
ha valakit nagyon nem bír magával, akkor ír-
jon neki levelet meg az Angliának, mert ha
jól tudom, akkor mostanság az ő kezükön
megy keresztül a legtöbb PD program, de
persze lehet, hogy tevedek. De az is lehet,
hogy majd ezek kelten ezért a kijelentése-
mért kanonban elenekelek nekem az Ave Ma-
riát mintegy büntetés gyanánt, és akkor
annyi nekem. Azért csak próbáljátok meg
őket zargatni, hátha beválik. Egyébként
amit néhány sorocskával ezelőtt írtam nem
volt vicc, vagyis ha van kedve valakinek PD
másolást játszania, az jelentkezzen nálam
levélben (telefonszámot ne felejtse el írni!),
és akkor majd látalakunk valamit. Addig is
reszéről a téma lezárva, ennél többet
ugysem tudok mondani. Azt meg várható-
tok, hogy majd én még egyszer azt mon-
dom, hogy ezt-meg azt szívessen elküldöm
Ennyi üres lemezt meg eletemben nem kap-
tam. (de azért örülök neki)

Ha jól látom (márpedig jól látom), pillá-
natokon belül zorára közelkezik a levrovban,
de ez nem is olyan túl nagy baj, mert most
már igencsak éjszaka van és nekem még
számos fennivalóm akad. Többek között ugy
hallom kiskutyusom léskelődik a helyen,
ami az ő esetében egyet jelent azzal, hogy
ki kell vonuljak vele az udvarra egy kiadós
egészségügyi sétára, amit semmiképpen
sem érdemes kihagyni, hiszen akahogy is
nézzük, sokkal jobb egy éjszakai séta, mint
egy éjszakai tokanítás. Így aztán most nem is
huzom tovább az időt, maradjunk annyiban,
hogy majd egy hónap múlva találkozunk
megint. Addig is mondtam meg mindig a

Brazili

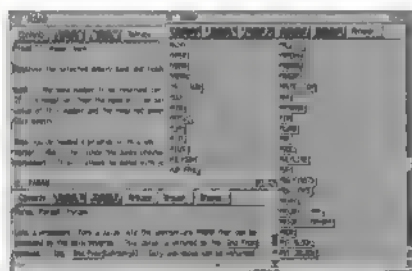
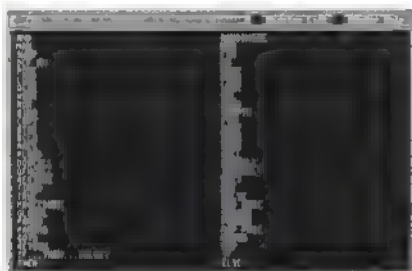
AMOS THE CREATOR

AMOS AZ INTERNETEN

Tegyük egy sétát az Internet Amos@xamiga linet.org névvel fémjelzett birtoklásán, melynek útján Amos telebarátaink közlekednek a világ mindentájról érkezve. Az Amos-on elérhető Amos tárgyú pd file-okon kívül külön email levelezés is folyik az Amossal kapcsolatban. Ezek tárgya elég szerteágazó, mindenki találhat magának újdonságot a sorok között. Az Interneten található Amos vonatkozású file-ok között nezzük szét a továbbiakban, remélhetőleg kelő áttekintést nyújtva a szükséges helyhez mérten.

AMOS.GUIDE

Hasznos segítség lehet minden Amos usernek aki nem a Professional használja. Az Amigaguide formátumú anyag tartalmazza az 1.3-as valamennyi utasításának angolismertetését. Egy Amos.guide pedig a programozással kapcsolatos gyakorlati tanácsokat, információkat tartalmaz, témák szerint csoportosítva. Azokra is gondoltak, akik ilyen-olyan ok miatt nem használják az Amigaguide anyagot. Az információk elérhetőek accessory-ként is, ami egy programban tartalmazza valamennyi információt, gyors keresést lehetővé téve.

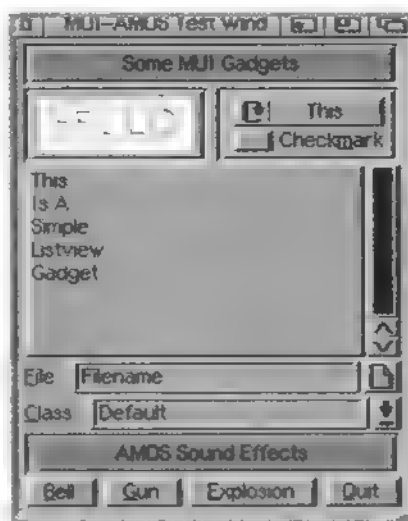


PROCLIB 3.0

Már harmadik csomagja a rutinyűteménynek, amelyben megtalálhatóak olyan csúszas procedurák, melyeket felhasználhatunk saját programjainkhoz, vagy egyszerűen tapasztalatot szerezhethetünk belőle. A rutinok némelyike külön dokumentációt, illetve demo programot is tartalmaz.

AMOS MUI

Egy gazdagon ellátott forráskód és demo mutatja be, hogyan használható a muimaster library Amos-ból. A forráskód tartalmazza a rutinokat, valamint egy saját equate bankot ahhoz, hogy saját MUI felületű programokat készíthessünk.

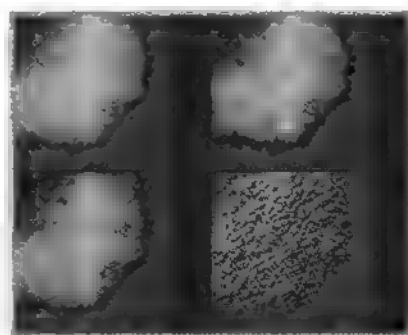


AMTUTION

Egy újabb Intuition emuláció. A program regisztrálásakor a szerző elküldi a WB3.0 szinte valamennyi grafikai funkciójának emulációjára szolgáló Amos procedurát. A demo egész jól működik, de saját véleményem szerint nagy baromság egy Amiga Amiga emulálni, csak azért, mert az Amos nem tördök az Intuiciónnal. Aki kinőtte az Amost, javasolom keresen egy hatékonyabb programozási eszközt, és ne a kerek újra feltalálásába fektesse drága energiáit. Amíg el nem készül a rég várt Intuition extension, addig minden hasonló próbálkozás hasznos lehet annak, aki egyéges, kulturált felhasználói felülettel rendelkező programot kíván írni Amosban.

MAPCREATOR

Amint a nevéből is kiderül, egy térkép generáló programmal van dolgunk. Használható az érdeklődőknél kívül azoknak is, akik stratégiai vagy meteorológia játékok készítésén fáradoznak. A kód nem bonyolult megjegyzésekben de a folyamat hamar megérthető. A képek 32 színből állnak, melynek palettája egy külön file-ban megváltoztatható.



INTERFACE DESIGNER

Egy korábbi számunkban már beszámoltunk egy hasonló programról az Amiga-ról. Per Jonsson alkotása jelentősen különbözik az előzőtől. Menüből választhatjuk ki a funkciókat és az egérrel mozgathatjuk, illetve méretezhetjük a kapcsolókat, sliderket, box-okat. Aki a Professionalban Interface programokat használ, mindenképpen érdemes beszereznie a hozzá tartozó dokumentációkat. Regisztrálással egy teljesebb, működő változatához lehet hozzájutni.

Ugy látom mindjárt itt az asztal széle, de legközelebb még visszatérek! Akinek új lenne az Internet fogalma, keresse meg lapunk 94/9-12 számaiban szereplő átfogó írást ebben a témában. Szerencsére maradt még a társasban néhány érdekesség, amivel a jövő hónapban lopjuk majd időtöket. Kérdéseket, kéréseket továbbra is várjuk, és ismét felhívom figyelmüket, hogy az Amos rovatban szereplő pd programokat, Amos kiegészítéseket, ellenszolgáltatás nélkül egy elküldött lemezen bárkinek rendelkezésére bocsátjuk!

Lázi & Angler & Az Örök Amiga

ZENE MANIA

Hello minden Amiga zenésznek! Hiába szakadt rák a nyár, azért az igazán maozisták most is a gépük előtt ünek az ötven fokos szobában és idegesítik környezetüket legujabb szerzeményükkel (akik kevesbe gyakorlott zenészek, azok szadisták is, mert meg egy félkesz jó zenét is nehéz elviselni, hát meg egy rosszat). No de térjünk a tárgyra, a már jól ismert Quadra Composer terasának befejezésére.

Quadra Composer (folytatás)

Már csak az effekt Commandok maradtak hátra amelyeket a hangjegyek után alko utolsó három helyre írhatunk be a kottába. Egy zene beeffektkezése nagyon sok mulik, és ez a művelet nagyon sok gyakorlást igényel, de mindenképpen addig kell próbálkozni, amíg a dolog jól nem megy, mert a zene effektek nélkül olyan, mint egy grafika színek nélkül. Az effektek

Arpeggio (0XY): Az arpeggio a chip zenék jellegzetes bugyogó hangeffektje, mely a hangunkat az X és az Y helyén álló fél hanggal tolja felfelé és ezt a 2 illetve 3 hangot szinte egyszerre játssza le.

Pitch Slide Up (1YZ): Eme effekt felcsúsztatja a hangot YZ-szer fél hanggal, de ez sem lesz magasabb mint a legmagasabb hang (B 3). Tehát ez nem más mint a hajlítás felfele.

Pitch Slide Down (2YZ): Ugyanaz mint az előző, csak lefele.

Tone Portamento (3XY): Ez az effekt hozzáhajlítja a hangmagasságot (fel vagy le) az aktuális hangunkhoz XY frame alatt, tehát a hajlítás a hangunk előtt megszólaltatott hangon fog végrehatódni. Pl.

C-2	01	300
C-3	01	302

Ez a kottarészlet egy oktávval fogja megemelni a hangot 2 frame idő alatt.

Vibrato (4XY): A vibrato meghullámoztatja a hangot X sebességgel Y mélységben. Pl.

C-2	01	444
	00	406
	00	408
	00	40A

Ez a beállítás egyre mélyebben hullámoztatja a hangot, a sebessége azért nem változik, mert a "0" beírásánál az előző értéket használja a program.

Volume Slide + Sustained Vibrato (5XY): Folytatja (kifertézi) a Tone Portamento effektet (de ezt előtte használnunk kell) és mellette változtatja a hangerőt az X felfele az Y pedig lefele. Pl.

C-2	01	300
C-3	01	302
	00	501
	00	502

A példa egy emelkedő de halkuló hangot eredményez.

Volume Slide + Sustained Vibrato (6XY): Ugyanaz mint az előző, csak itt a vibrato hatása folytatódik.

Tremolo (7XY): Ugyanúgy működik mint a vibrato, csak itt a hangerő változik és nem a hangmagasság.

Set Sample Offset (9XY): A hangmintát XY×200 bajttal későbből kezd el játszani. Pl. ha az XY 23, akkor 200×23 az 4600, tehát a hangminta 4600-adik bajttól fog megszólalni.

Volume Slide (AXY): Felcsúsztatja a hangerőt ha az X-nek adunk értéket és le, ha az Y-nak. Az X vagy Y értéke a hangerőváltozás sebességét határozza meg, mindkettő érték együttes használata értelmetlen.

Position Jump (BXY): Megszakítja a pattern lejátszást és az XY áttál meghatározott Pattern pozíció elejére ugrik. Az XY szám hexadecimális.

Set Volume (CXY): A hangerő beállítására szolgál, az XY értéke hexadecimális 0-40 lehet. A beállított hangerő addig érvényes, amíg a hangszerszám helyén 00 van. Pl.

00	C-2	01	C20
01		00	000
02		01	000

Ebben az esetben a második sorban felveszi a hangerő az egyes hangszerszám beállított default értéket.

Pattern Break (DXY): A D effekt megszakítja a pattern futását és a következő pattern XY-dik sorában folytatja a lejátszást.

Set Speed/Tempo (FXY): Az F parancs a tempót és a sebességet állítja. Ha az XY kisebb vagy egyenlő mint Hexadecimális 1F, akkor a sebességet, ha nagyobb, akkor a tempót állítja. A sebesség értéke azt mutatja, hogy egy sor lejátszása hány rasteros (PAL 1/50 sec, NTSC 1/60 sec) alatt történjen meg. Egy PAL gepen (nálunk szinte mindig az) a F06 sebesség az 0.12 sec/sor lejátszási sebességnek felel meg. Az 0.2 sec/sor sebesség pedig az F0A paranccsal állítható be. Ebben az esetben az időzítést V-Blank-ra kell állítani.

Ha az XY nagyobb mint hexadecimális 1F, akkor a tempót állítjuk (ilyenkor az időzítés CIA kell hogy legyen). A hexadecimális 7D (125) tempó a default érték, ami a F05 paranccsal ekvivalens. A tempóval végezhünk finomabb beállításokat.

A tempó és a sebesség igazodik egymáshoz ezért gyakran érdemes egy sorban két F parancsot használni (különböző oszlopokban). Pl.

C-2	01	F03
	00	F6C

A sebesség állítással ritmusképet is elő lehet állítani. Pl. egy 6/8-os ütem így néz ki:

C-2	01	F03
-----	----	-----

C-2	02	F06
C-2	01	F03
C-2	02	F06
C-2	01	F03
C-2	02	F06

A sebesség és tempó megválasztásakor azért ha lehet maradjunk a V-Blank időzítésnél, mert a CIA lejátszása sokkal több processzort vesz igénybe.

Set Filter (E0X): ha az X 0, akkor az Amiga beépített filtere bekapcsolódik, ha 1 akkor kikapcsolódik.

Fine Slide Up (E1X): A hangmagasságot finoman X értékkel feljebb csúsztatja.

Fine Slide Down (E2X): A hangmagasságot finoman X értékkel lejjebb csúsztatja.

Set Glissando (E3X): Ez az effekt a portamentoval használható együtt. Ha az X értéke 1, akkor a portamento félhangonként történik, mint például egy zongorán, és nem pedig folyamatosan.

Vibrato Waveform (E4X): A vibrato parancsokkal együtt használható, ha X értéke 1 (default), a vibrato hullámformája szinusz, ha 0 akkor negatív lesz.

Set Finetune Value (E5X): Az aktuális csatornat hangolja finoman. Az X 0-7-ig a pozitív 8-F-ig pedig negatív irányba.

Pattern Loop (E6X): Ezzel az effekttel a pattern egy részét lehet újra játszani. Először az E60 paranccsal meghatározzuk a ciklus elejét, majd az E6X paranccsal a végét. Az X értéke az ismétlés számát adja meg.

Set Tremolo Waveform (E7X): Ugyanaz mint az E4X, csak a tremoloval.

Re-trigger Note (E9X): Egy soron belül többször lejátsza a hangot, az X értéknek megfelelő sebességgel. Pl.

	00	F06
C-2	01	E93

A C-2 hang kétszer fog megszólalni.

Fine Volumeslide Up (EAX): X értékkel finoman felhangosítja a hangot.

Fine Volumeslide Down (EBX): X értékkel finoman lehalkítja a hangot.

Note Cut (ECX): X rasterlefutás után lehalkítja a hangot nullára.

Note Delay (EDX): Késlelteti a hang megszólalását X rasterlefutással.

Pattern Delay (EFX): Késlelteti a pattern megszólalását X rasterlefutással.

Az itt említett adatok érvényesek (egy-két kivételtől eltekintve a ProTracker újabb változataira is).

Nos ennyi mára az effekt parancsokról, a QC-ről és a ZeneManiáról. A jövő hónapban a frissen megjelent OkaMed 6.0 lesz terítéken, melynek leírása még a QC-t is felül fogja múlni. Tehát mindenki részesen.

HARDWARE BAZÁR

CD-ROM-ok Amigához

Egyre többen szeretnének CD-ROM-ot kapcsolni Amigájukhoz is, mert a egyre inkább a CD-ROM-ok lesznek a legnépszerűbb adattároló eszközök. Ezen nem kell csodálkozni, mert több mint 600 MB adatot néhány ezer forint költséggel lehetőségünk van tárolni és a felhasználásukhoz szükséges eszköz ára is egyre alacsonyabb, már 13 000 Ft-ért (+ ÁFA) is vásárolhatunk egyes dupla sebességű típusokat. Mindössze egy hátrány van az adatok felírása hazilag nem lehetséges – speciális (és nem túl olcsó) berendezésre van szükség. Ezért (sajnos) a teljes CD-re írt adat mennyiséget el kell juttatni a CD írással foglalkozókhoz.

Ha Amigához CD-ROM-ot szeretne valaki használni, akkor több lehetőség közül választhat. Ha rendelkezik a gép SCSI interface-szel, akkor a legegyszerűbb egy SCSI CD-ROM megvásárlása. Nem a legolcsóbbak, de magas fokon kompatibilisek egymással. A felhasználásukhoz csak egy CD-ROM filesystemre van szükség. A 3.1-es Workbenchnek része a CD-ROM filesystem, így a legegyszerűbb esetben csak a CD-ROM egységcsatlakozásnak megfelelően a mount-oláshoz szükséges adatot kell megváltoztatni. Azonban arról nem szabad elfeledkezni, hogy a CD-ROM-ot nem lehet boot-olni, azaz sem a CDTV, sem a CD³²-es játékok nem indíthatók el a "három gombos" technikával.

Másik, kevesbe elterjedt lehetőség, hogy rendelkezik a gép valamilyen speciális vezérlőkártyával, ami lehetőséget ad bizonyos speciális interface-szel ellátott CD-ROM-ok használatára. Például a GURU 94.4-es számban bemutatott bsc Tandem vezérlőkártya támogat egyes Mitsumi típusokat. (Hasonlóan speciális egymással nem kompatibilis interface-szel rendelkezik a Sony és Panasonic CD-ROM-ok is.)

A harmadik (és a cikk fő témájának szánt) lehetőség a PC-n egyre jobban terjedő ATAPI CD-ROM-ok használata. A PC-s világban egyszerűen csak AT-buszosnak nevezték minden olyan CD-ROM-ot, mely

nem SCSI felülettel rendelkezik. Azonban e korábban megjelent CD-ROM-ok nem igazi AT-buszos CD-ROM-ok, azaz hiába próbálja valaki az AT-buszos hard diskvezetőre csatlakoztatni a rendszert nem fogja felismerni, sőt esetleg károsodáshoz is vezethet.

Ha valaki vásárol egy ATAPI interface-szel rendelkező CD-ROM-ot (a továbbiakban erre kell gondolni, ha AT-buszos CD-ROM-ról esik szó), akkor szüksége lesz valamilyen meghajtó programra, hogy Amigával is használni tudja (általában PC-s meghajtó programot mellékelnek lemezen a CD-ROM-hoz). Erre az egyik lehetőség a VOB által SpeedUp-System néven forgalmazott hardware és software összeállítás. E termékkel nem csak ATAPI CD-ROM használatára nyílik lehetőség, hanem a hardware segítségével összesen négy AT-buszos egységet kezelhetünk az Amiga 1200/4000 beépített vezérlőjével, de továbbra is csak két hard disket kezel a rendszer.

Aki nem szándékozik kb. 100 DM összeget kiadni erre a célra, mert a meglevő egyetlen (és elegendes méretű) hard diskje mellé szeretne egy CD-ROM-ot csatlakoztatni, az választhatja az `ata00_atapi device` néven terjedő device használatát. Ennek software-nek a segítségével lehetőség van egyszerűen az ATAPI eszközök használatára, feltéve azt, hogy rendelkezünk valamilyen CD filesystemmel. A device-ból letezik A1200 (A600) és A4000 változat is, melyek csak a megfelelő géptípuson működőképesek. De letezik a programból bsc/Alta Data és bsc Tandem kártyákhoz írt változat. Az A1200/4000 változatból demo verzió került széleskörű tesztelésre, míg az utóbbiakból (melyek speciális hardware-t igényelnek) a teljes változat szabadon hozzáférhető. A demo változat lehetővé teszi, hogy kipróbálja mindenki a CD-ROM-ot 20 percenként a demo változatra figyelmeztető requestert jelenik meg és 1 óra elmúltával befejezi a működést (újra lehet indítani az 1 órás időtartamot, ha a gép resetelésével). A teljes változat megszerzéséhez szükséges információkat is megjelenti a figyelmeztetésekkor.

A CD-ROM fizikai szerepe általában nem okoz problémát, A1200 esetén csak kívül van hely és általában az eredeti tápegység kevesnek bizonyul a HD + CD-ROM parosítás üzemeltetéséhez. A4000 esetén belülré is szerelhetjük (sőt célszerű is) a CD-ROM-ot. Első próbálkozáskor nehezen hihető, de a hely elég lesz a beszereléshez, mindössze nemleg máskeppen kell elrendezni a korabbról meglevő hard disket és a kábelt. Ez utóbbit úgy kell csatlakoztatni, hogy olyan csatlakozó kerüljön a CD-ROM-hoz, melyre nem szereltek tehermentesítőt (azaz nem a kábel végén levő). A hard disk átszerelésével, esetleg fejfel lefele történő elhelyezésével lehetőség van a CD-ROM tápcsatlakozójához szükséges hely kialakítására is. Az A4000 alaplapján kialakítottak a CD audio jelenek fogadására szolgáló csatlakozót is, így egyszerűen megoldható hogy az Amiga hang kimeneten jelenjen meg a CD hang is (mely az általunk kipróbált Dolphin senes 8000 duplassebességű esetén halkabb volt, az Amiga hangjánál).

Természetesen kipróbáltuk a legváltozatosabb CD-kkel is a rendszert, eredményeiről részletesen egy későbbi számban fogunk beszámolni. Mint várható volt egyes CD³²-es játékok néhány assign létrehozása után gond nélkül működik (pl Project-X, F-17, Liberation), másokkal kisebb-nagyobb gondok vannak (Labyrinth of Time, CD³² demo disk). De léteznek emulációs software-ek is, melyek a kompatibilitás fokát növelhetik.

Itt érdemes megjegyezni, hogy a CD lemezekben a file-ok neve nem korlátozódik az MS-DOS-os lemezekén megszokott 8+3 formára, és pl a CD³² developer lemezekben található file-ok segítségével lehetőség van olyan ún. image-file-ok létrehozására (és tesztelésére), melyek normális (hosszú) file-neveket tartalmaznak. Az így létrehozott image-file-ok, akár egy PC-s alapú CD-író rendszeren is felírhatók.

A CD-ROM-os témát (valószínűleg) a következő számban folytatjuk.

(JOCO)

A Rendszerbarát

Az előző részben nem maradt hely a memóriakezeléssel kapcsolatos témák befejezésére, most először következzen a két záró gondolat

Ha feltételezzük azt, hogy csak az **AllocEntry()** módszerrel (vagy **AllocMem()**-mel és saját **MemList** struktúrát építve) történnek a memóriafoglalások, akkor a rendszer tudja, hogy a task mely memóriatarományokat foglalt le dinamikusan. A **RemTask()** függvény automatikusan felszabadítja a **tc_MemEntry** listában tárolt memóriatarományokat.

Az amiga library **CreateTask()** függvénye és más rendszer task és process létrehozó függvények használják a **MemList**-et a **tc_MemEntry**-ben, így a Task struktúra és a verem automatikusan felszabadításra kerül, amikor a task eltávolítása megtörténik.

Legutóbb, amikor a VBS-ről írtunk megemlíttük, hogy a program egyik időzítése nem működik "rendesen". Ennek kapcsán egyik ismerősünket (Lay Andrást) sikerült meggyőzni, hogy amikor éppen nincs jobb dolga, keresse meg a hibát és találjon ki valami megoldást. Most tehát a VBS program hibajavítása fog következni, mind a PAL, mind az NTSC változaté, mert egyes információk szerint néhányan (valamilyen rejtélyes ok miatt) azt is használják. Azonban a programnak van még egy kisebb szépséghibája is, a backup során is ír a menteni kívánt eszközre. Ez sajnos lehetetlenne teszi pl. CD-ROM-ról történő mentést, de sérült hard diskek mentésekor sem praktikus. Ha már módosítjuk az eredeti kódot, akkor egyben ezt is megoldhatjuk.

Tehát a szükséges módosítások a következők, a megadott értékeket pl az AZap 2.40 segítségével használhatjuk fel

VBS 3.0 NTSC verzió (hossz: 154340 byte)
\$VER: VBS 3.0 (August 28, 1994)

cím	hex.	eredeti	módosított
59658	e90a	e5	e8
59659	e90b	81	89
59660	e90c	d2	4e
59661	e90d	80	71
124588	1e6ac	5f	54
124589	1e6ad	56	3a
124590	1e6ae	42	56
124591	1e6af	53	42
124592	1e6b0	54	53
124593	1e6b1	4d	54
124594	1e6b2	50	4d
124595	1e6b3	5f	50
124610	1e6c2	5f	54
124611	1e6c3	56	3a
124612	1e6c4	42	56

124613	1e6c5	53	42
124614	1e6c6	54	53
124615	1e6c7	4d	54
124616	1e6c8	50	4d
124617	1e6c9	5f	50
124624	1e6d0	5f	54
124625	1e6d1	56	3a
124626	1e6d2	42	56
124627	1e6d3	53	42
124628	1e6d4	54	53
124629	1e6d5	4d	54
124630	1e6d6	50	4d
124631	1e6d7	5f	50

VBS 3.0 PAL verzió (hossz: 152408 byte)

\$VER: VBS 3.0 (August 28, 1994)

cím	hex.	eredeti	módosított
59160	e718	e5	e8
59161	e719	81	89
59162	e71a	d2	4e
59163	e71b	80	71
122680	1df38	5f	54
122681	1df39	56	3a
122682	1df3a	42	56
122683	1df3b	53	42
122684	1df3c	54	53
122685	1df3d	4d	54
122686	1df3e	50	4d
122687	1df3f	5f	50
122702	1df4e	5f	54
122703	1df4f	56	3a
122704	1df50	42	56
122705	1df51	53	42
122706	1df52	54	53
122707	1df53	4d	54
122708	1df54	50	4d
122709	1df55	5f	50
122716	1df5c	5f	54
122717	1df5d	56	3a
122718	1df5e	42	56
122719	1df5f	53	42
122720	1df60	54	53
122721	1df61	4d	54
122722	1df62	50	4d
122723	1df63	5f	50

A kodmódosítások jól láthatók a képeken. De azért néhány szóval összefoglaljuk. Az extra backup delay-nel megadott érték 5-szorosával hívja meg a program a dos library **Delay()** függvényét. Vagyis, eredetileg a kesetletes értéket 1/10 másodpercben kellene megadni (azonban a gyakorlatban valamit nem úgy működik a dolog, ahogy kellene). Marmint a **_VBSG_extradelay** értéke valószínűleg túl nagy, mert a 16-tal történő osztása segít rajta.

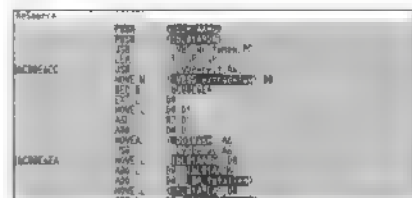
Az NTSC verzióval a függvény hívása jellegzetesen az amiga lib library linkelessel történt fordításra utal. A PAL verzió kodja szebb. A nullával történő egyenlőség vizsgálat oka, hogy 1.2/1.3-as rendszer alatt a **Delay** függvény 0 értékkel tör-



NTSC verzió: eredeti / módosított kód

tendő meghívása, súlyos timer és floppy kezelési problémákat okoz.

A lemeze ras elkerülésére az aktuális könyvtárba történő **VBSTMP.TMP** file-név helyett a **TVBSTMP.TMP** kerül használatra. Mivel csak néhány száz kilobyte-ról van szó, általában nem okoz memória-problémát.



PAL verzió: eredeti / módosított kód

E program módosítása nem volt túl nagy feladat, mert a program szerzői "binnen fejezték" a szimbólumtáblát, így "nagyon" egyszerű volt visszakeresni az extra backup delay felhasználását. A megoldás is vitatható, mert a hiba okozóját kellett volna inkább megkeresni. De mindenesetre működik és megkönnyíti az AT-buszos hard diskek backupolók életét.

És végezetül egy érdekes jogi kérdés: mennyire vagyunk jogosultak, hogy mások által írt programot, a szerzők hozzájárulása nélkül módosítsunk. Álláspontunk szerint ez nem teljesen legális, de amíg a program hibáinak kijáratását szolgálja, addig legalább védhető e tevékenység jogosultsága. (És mivel számos programnak van kisebb-nagyobb hibája, a következő számban is lesz miről írunk.)

(JOCO)

Sziasztok!

Uj rovatot inditunk, ebben a számban, mely rovat főleg a játékosoknak lesz öröme, hisz játékokhoz fogunk tippeket, pályakódokat és egyéb turpisságokat közölni. A vállalkozó szellemű olvasók be is segíthetnek a rovat működésébe, ha kedvenc játékok kódjait megosztják a többi Amigással. Tehát ragadjatok tollat, várjuk leveleiteket! CHEAT rovat jeligere a GURU címére: 1399 Budapest, Pf. 701/765. Most pedig következzen az e havi témés.

Benefactor

3NQL2Q4JC4
1BQBMCF5FQG
3MQLSP4JQN
MSQ422PNDD
MMQP4PSRQR
MCQ4Q2Q4Q2
MNQP2Q4NC4
21QFMB5JGF
2QQH3DR3J2
MTQ4GFRPHG
2RQHK2TKNH

Brutal Sports Football CD32

Pályakódok:
LEAGUE 3:
FS7G8LLSGL SQ4YXYYY
LEAGUE 2:
YBY3PPDT PPXOZZZZ
LEAGUE 1:
5LSX6TGX! 66QSHGGGG

Death Mask

LEVEL 01 52385
LEVEL 02 22428
LEVEL 03 84843
LEVEL 04 22087
LEVEL 05 38641
LEVEL 06 06395
LEVEL 07 33224
LEVEL 08 35527
LEVEL 09 48962
LEVEL 10 65074
LEVEL 11 62438
LEVEL 12 28283
LEVEL 13 85325
LEVEL 14 10769
LEVEL 15 25324
LEVEL 16 43542
LEVEL 17 62156
LEVEL 18 84678
LEVEL 19 57093
LEVEL 20 29264
LEVEL 21 47446
LEVEL 22 75330
LEVEL 23 82855
LEVEL 24 58474
LEVEL 25 38392
LEVEL 26 55276
LEVEL 27 68163
LEVEL 28 75156
LEVEL 29 70948
LEVEL 30 54334

LEVEL 31 39814

LEVEL 32 52262

LEVEL 33 73164

Dragonstone

Level 2 (Forest)
By1pvHo-xLB-T5JkbkHN
Level 3 (Mountain Impossible)
rMEyMYBAL8CTHnwTMHB
Level 4 (Petit Port)
Br1Avk2-ANKCO5nwTKHB
Level 5 (Dragon Isle - The Gateway)
By1AYk3-xLJ-T5nTbTAc
Level 6 (Dragon Isle - Earth Temple)
Gr14Ykx-HLG-O5nTbTAc
Level 7 (Dragon Isle - Earth Temple Dragon)
Gy147Iox-HU-O5nTbTAc
Level 8 (Dragon Isle - Water Temple)
GrEA7M3wxLK-O5n4TtAc
Level 9 (Dragon Isle - Water Temple Dragon)
GyEA7M3wHLY-O5n4TtAc
Level 10 (Dragon Isle - Fire Temple)
GM14gMowxZG-O5n5bUac
Level 11 (Wind Temple - End)
Gy14+Mowx2Y-O5n5TUa2

Impossible Mission 2025

"TiefGarage"
PART #1 : !NONE!
PART #2 : ETQ8GXIN
PART #3 : EWQUOXCF

"Buroetage"

PART #1 : FAQRNXOI
PART #2 : FEQKMXEK
PART #3 : FIQDIOXF

"Industrietage"

PART #1 : FLQWJXKA
PART #2 : FPQPIXAC
PART #3 : FTQIGXQN

"Computeretage"

PART #1 : FXQBGXLF
PART #2 : GAQYFXXB
PART #3 : GEGSLXJH

"Konstruktionsetage"

PART #1 : GIQNDXJO
PART #2 : GMQGDXP
PART #3 : GPQZDXVN

Jungle Ytiku

Level2=RXMCK3RVMCZ
Level3=9VMZBW74PF8
Level4=XNGDXN4MZ34
Level5=VHKRWPCJR79
Level6=W74JV6PC3WY
Level7=TN6Z3L6MHFB
Level8=7LJYk39XY49
Level9=N4J3RWNL4GG
Level10=L6DMYRVWT67

Marbelous

EDITOR
FIRST

WATERFALL
CODELIST
BADPARENTS
CALCULATOR
PETERTHEBEST
ONOFF
DARKSOUL
DEADSKIN
INKYTINKY
BLOBBER
JESUS
DOPEMAN
SUICIDAL
HEADBANGING
NEARLY
FINAL

Roadkill (AGA)

TRACK 0
LQPONTQNJQ
TRACK 1
LQPONRHCNM
TRACK 2
LQPONUPQCK
TRACK 3
LQPONTMBCH

Super Stardust

HAPPYARCADE -
Indulás 7 élettél
MAKEMEHappy - Örökelet
LEARNTOPLAY -
Indulás a 7. pályán
YOUARESOSAD -
Indulás a 13. pályán

QUICK - The Thunder Rabbit

LEVEL 2 - SILIRONE
LEVEL 3 - FUNETOC
LEVEL 4 = URODECOLE
CHEAT = SUCOLOKU

Bubba & Styx

LEVEL 2 - 3YPNXP56P
LEVEL 3 - PTW2ZJRLY
LEVEL 4 - GZLZWRJ7D3
LEVEL 5 - LR9SGJ4K5

Bubble & Squeek

CHEAT - HEFSBEER

Kid Chaos

ARCADEGAMES (GAMES MENU)
HARDASNAILS (CHEAT MENU)
KNSOKABAMEA (LEVEL2 PW)
BMNEPGHITJJ (LEVEL3 CHEAT)

Premier Manager III

1.5 millió forintot érő telefon szám. 343343

és meg egy pár érdekes szám

400040
089869
896610
602114
220769
250967
781560
Slide II 2

LEVEL 2. - LANCE
LEVEL 3. - ADREDIS
LEVEL 4. - CYBORG
LEVEL 5. - IOMAR
LEVEL 6. - RLOPEE
LEVEL 7. - TISOE
LEVEL 8. - LAE
LEVEL 9. - TEELAR
LEVEL 10. - PHAE
LEVEL 11. - JAR
LEVEL 12. - ESTAGOS
LEVEL 15. - CARATAGON
LEVEL 16. - LYAR
LEVEL 17. - RIS
LEVEL 18. - IANOS
LEVEL 22. - XERAGIS
LEVEL 23. - WYSE
LEVEL 24. - ACTINOS
LEVEL 25. - LAVIS
LEVEL 26. - EQUAGON
LEVEL 27. - DOOMOS
LEVEL 28. - CYRON
LEVEL 29. - YS
LEVEL 30. - ANGELIOS
LEVEL 31. - RHYNIA
LEVEL 32. - ANURA
LEVEL 33. - GORGONOPSIA
LEVEL 34. - SEYMOUR
LEVEL 35. - CALLIPTERIS
LEVEL 36. - DEVON
LEVEL 37. - XYLODIS
LEVEL 38. - GYMNOS
LEVEL 40. - ASTRACODA

Settlers

01—"START" 11—"CHOPPER"
21—"PASTURE"
02—"STATION" 12—"GATE"
22—"OMNUS"
03—"UNITY" 13—"ISLAND"
23—"TRIBUTE"
04—"WAVE" 14—"LEGION"
24—"FOUNTAIN"
05—"EXPORT" 15—"PIECE"
25—"CHUDE"
06—"OPTION" 16—"RIVAL"
26—"TRAILER"
07—"RECORD" 17—"SAVAGE"
27—"CANYON"
08—"SCALE" 18—"XAVER"
28—"REPRESS"
09—"SIGN" 19—"BLADE"
29—"YOKI"
10—"ACRON" 20—"BEACON"
30—"PASSIVE"

VALHALLA

The Sanctuary - loptgw
The Chapel - uhgwil
The Tower - abheft

PIERRE LE CHEF

Greece - TZATZIKI
West Indies - PLANTAIN
Mexico - FAJITAS
China - WONTON
France - CHOUX

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a behirdetési nyugtát (részben postafutványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

IMAGINE KÖNYV MAGYARULI

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amiga és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet részben színes oldalakon megrendelhető a Kiadónál. A könyv fogyasztói ára: 768 Ft.

Kapható még
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár, Oszlói, Fő u. 64.
Tel.: (06-56) 450-191, 307 mell.

AMIGAHOZ 2.5"-es 120 MB-os CONNER winchester eladó.
Agocs Péter • Tel.: (52) 366-352

Amigához hangigé 2.900 Ft-ért eladó.
Tel.: (32) 316-734, 14 óra után.

Amigához 3.5"-os külső drive-ot venni. Csak gyári érdekelt.
Lederer György • 1212 Budapest
Dunadűlő 3/b • Tel.: 276-16-38

Eladó 386SX 40 2 MB RAM, 40 MB HDD, 1.44 MB FDD, VGA C monitor, 512 Kb, AdLib/hangkártya, PGA bill, egér.
Sedai Csaba, Komárom
Tel.: (34) 343-836

AMIGA 500 (1 MB, V1.3), egér, joy, modulator, lemezekkel alacsony eladó.
Tel.: (56) 379-503 este

3.5"DD USA Polaroid DataRescue mag-nesi lemezek 590 Ft/dbon áron eladók!
Folk Peter
Tel.: 135-12-89
1399 Budapest, Pf. 701/55

Eladó német minőségű 52 MB SCSI HD 500 vagy 500+-hoz 2400-as márkás intelligens külső modem, beépített tápellátással (PC-hez is jó) csak 14 000 Ft. BBS-ezéshez, levelezéshez ideális.
Tel.: 258-09-04

SEGÍTSÉGI! A500-hoz való MACROSYSTEM SCSI-2-es külső HD-m és az install lemeze egy vírus következtében jobbitte szendert. Keresem azon földi halandókat, akik rendelkeznek ilyen install lemezzel, vagyiek felvelem please a kapcsolatot telefonon, levélben, vagy küldjenek egy másolatot a címre. Nem lesznek háltalan. Megpusztulok, vinci nélkül! Keresek továbbá SCSI-2-es Quantum 3.5"-os 540 MB-os vagy ennél nagyobb vinci-t. bármilyen

500-hoz való turbokártyát. A1200-hoz PCMCIA videodigitizálót. Potenciális vevő vagyok ezekre a HW-kre.
Polosi Zoltán • 6348 Érsekhalma, Fő u. 25. • Tel.: (79) 363-998 (7-16-ig)

Eladó AMIGA 200 + 80 MB 2.5"-es vinci + 50 MHz FPU + 1084S monitor egyben vagy külön.
Érdeklődni: Gerencsér Balázs
Tel.: (92) 317-318

AMIGA 1200 gépet venne. Max. ár: 44 000 Ft.
Tel.: (66) 361-795

AMIGA 1200-as számítógép eladó.
Tel.: (66) 361-012

Eladó Atari Jaguar konzol 5 játékkal. Ugyanitt eladó Philips 8833H monitor. Jógurra programcsere is érdekes.
Tel.: (76) 327-155

AMIGAHOZ Video Backup hardware + software eladó.
Erd. Fekete Gábor • 4700 Mateszalka, Feltégyvár, Kőz 13. • Tel.: (44) 313-663

Eladó GVP turbokártya 1230/1 40 MHz 68030, 40 MHz 882 8 MB RAM + ára. 72 000 Ft + ÁFA.
Molnár Sándor • Tel.: 294-55-14

Parlert, illetve AT-busz (2.5->3.5) winchester kábel alacsony áron! Valamint A500-hoz HD kontrollér eladó.
Vámos László • Tel.: 184-97-43

Kedvenc AMIGA 1200-asem karban, hozzáillő winchester kárpasagat keresek. (170 MBoség fölöltek előnyben!)
Kovács János
5516 Körösladány, Baross u. 9/1

AMIGA 1200 2 MB Fast RAM, 68881 FPU 28 MHz, HD-s külső drive, 420 MB 3.5"/80 MB 2.5" HDD-vel THOMSON RGB monitorral eladó. Lehet külön is.
Fekete János • Tel.: (76) 472-761

Eladó AMIGA500 (1 MB RAM), TV-modulator, 2 db egér, egerpad, joy, lemezek + egy köteg szórakoztatólm. linaj, meg-egyezzünk.
Wengert József • 5500 Gyomaendrőd, Bajcsy u. 28/A

Eladó Amiga500, 2.5 MB RAM-mal, alkalmas kikapcsolható Kickstart (1.3 és 2.0) bootsectorral, joystickkal, egerrel, TV-modulatorral, hangszigetelt 30 000 Ft-ért. Amiga 500-hoz eladó még stereo hangdigitizáló 8 000 Ft-ért, 286AT-emulator (Vortex Alliance) 7 000 Ft-ért, külső 3.5"-es drive 8 000 Ft-ért.
Tel.: 06-84-315-040

Eladó 286/16 MHz, 1 MB RAM, 20 MB HDD, 1.2 FDD, EGA monitor, 576 KByte, usag 90/1 93/12, Ár: 25 000 Ft.
Tel.: 160-1981 (9.16 munkanap), Baranyiné

Alacsony áron eladó AMIGA 500 (1 MB), 1802 monitor, tartozékok. • Tel.: 276-92-74.
GVP 1230 + EC030-40 68882 40 5 MB RAM, turbokártya reals áron eladó.
László Csaba • 5700 Gyula, Magocsi u. 6/V. • Tel.: 66362-225

AMIGA 1200 170 MB HDD tele programmal + 50 lemez + joy eladó.
70 000 Ft-ért!
Nagy Péter • 3881 Ábrahám, Petőfi ut. 32

Eladó AMIGA 1200 TRA turbokártya, 4 MB SIMM RAM, 270 MB HDD, 3.5" külső drive. Egyben és külön is, vagy PC-re cserélhető.
Finta Csaba • 8100 Várpalota, Lillom u. 12

Eladó AMIGA CD-i 5 CD-lemezzel (Microcam Rise of the Robots) + joypad + joystick + usagok 38 000 Ft-ért. CASIO VDB 100 karóra 9 000 Ft-ért.
Dankó Zoltán • 4400 Nyíregyháza, Rajk László u. 38

A1200 + 2.5" 80 MB HDD + C1085S monitor + kiegészítők 74 000 Ft-ért eladó.
Csontos Áron • Tel.: 215-78-05

Sürgősen eladó egy kituno állapotban lévő Amiga 600 + 100 db lemez + lemeztartó + 2 db joy + színes keypad, talizáló, irányító 40 000 Ft.
Kiss Beáta
2766 Tapasztalat, Jázmin ut. 15

Eladó AMIGA 1200 + Philips pro BCM852 színes monitor, 50 db lemez

Játékprogramokkal, parvédóval, egerpad, 2 db extra joy.
Mindössze 63 000 Ft.
Kupczák Csaba • Budapest, Korponai u. 14. A/8 • Tel.: 260-86-23

Blizzard 1220 turbokártya (28 MHz-es 68020 68882 4 MB RAM, ára) A1200-eshez eladó.
Javor Balázs • Tel.: 271-78-90

Amiga 500 kútküldetés: A500 + A590 hard disk (20 MB + 1 MB FAST RAM), A500-hoz 14 MHz-es turbo kártya, A4000-30 és A4000-40-es processzorok, 10 eladó. Ár: 20 000, 33 000, 10 000 Ft. • Tel.: (99) 332-623

GVP PhonePack fax, üzenetküldő, mail-box kártya Amiga 2000 3000 4000-hoz áron alul eladó (esetleg csere is lehetséges). • Tel.: 185-75-75

Budapesti Amiga Klub

Minden szombat 9.30-tól 15.00-ig

Budapesti Művelődési Központ, Budapest XXII. Nagytetényi ut. 35.

"Világ Amigások Egyesülete"

Int. Illyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

☐
☐
☐
☐
☐

A Csokonai Művelődési Ház
értesíti a számítógép rajongókat,
hogy minden szombaton
számítógépes börszét tart
10 és 14 óra között.

Programcsere különböző
számítógép típusokra

Gyertek el, várunk titeket is!

Csokonai Művelődési Ház
1155 Budapest, Eötvös u. 64/66.
Tel.: 169-0495, 189-2240

Jelentkezési lap

Szeretnék veletek táborozni Nagyvásáryán 1995. augusztus 20-27-ig.

Nevem,
Címem,
Életkorom,

A részvétel díja: 8990 Ft (napi háromszori étkezéssel)
5200 Ft (étkezés nélkül)

☐ Kérek étkezést a tábor alatt
☐ Nem kérek étkezést a tábor alatt

A befizetési csekket a jelentkezési lap kézhezvétele
után postázzuk. Jelentkezési határidő: 1995 július 15.

IGEEENI Megrendelem a
GURU

kiadásban megjelenő
CD GURU-1

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a
postaköltséget (elszámítjuk)

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

.....db * 198 Ft =

Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat
utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokból
küldjenek befizetési csekket

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2
☐ GURU 1995/3
☐ GURU 1995/4
☐ PC GURU 1995/4
☐ PC GURU 1995/5

.....db * 165 Ft =

Ft

.....db * 248 Ft =

Ft

Összesen:

.....db * 179 Ft =

Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről.

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

PDZONA

Thor 2.01

Egy sokarcú program

Már több levelezéssel kapcsolatos programról írtunk, de úgy látszik, ez a témakör is számtalan lehetőséget nyújt a programok írásával foglalkozók részére. A skandináv istenség nevét viselő program az egyik legújabb e programok között.

A program segítségével könnyedén kezelhetjük a legváltozatosabb levelezési formátumokat: QWK, BlueWave, UUCP, SOUP, Hippo, Omen. E formátumok mellett lehetőség van a sokak által használt NComm program vezérlésére is az ARexx interface-en keresztül. Bár használatára nagyobb előzetes konfigurálást igényel, mint pl. az AmiQWK, sokak számára kedvező lehet, hogy egyetlen programmal fortenthet a különböző helyről származó levelek feldolgozása. E feldolgozás első lépése, hogy a meglévő packet-eket automatikusan saját formátumára konvertálja, így megnehezíti más program használatát.



A program shareware, regisztrációs díja \$30. A használatához OS2 04+-re és hard diskre is szükség van. Ha a használt partíció a szabad hely kritikus méretre csökken, a program rendszeres figyelmeztetéseket küld, hogy elkerülje a lemez teljes megtelepedését.

mpeg_play 1.03

Egy multimédia formátum

Sok fajta animációs formátumhoz mutattunk be lejátszó programot, de eddig az MPEG file-ok lejátszása szolgálatk valóhogy kimaradtak. Az mpeg_play segítségével lehetőség nyílik MPEG tömörített file-ok megtekintésére is.

A program több fajta megjelenítési módot támogat, az ECS és AGA chip kesz-

leten kívül OpalVision, Retna és Picasso II grafikus kártyák is képesek az animáció lejátszására, és támogatják az EGS library-kei is. Mivel sem az ECS, sem az AGA chip készlet nem támogatja a 24 bites megjelenítési módot, több fajta (ditheréssel elérhető) mód közül választhatunk. A megjelenítés lehetséges HAM, HAM8, 16 és 256 színű szürkeárnyalatú, és különféle ditherézésű (ordered, Floyd-Steinberg és egyéb hibrid típusok) palettás képernyő módokban.

Az MPEG formátumnak nagy előnye az ANIM formátumokhoz képest a nagy tömörsége, pl. 2942 képkockából álló 160x120 felbontású animáció hossza csak 11.5 MB (átlagos tömörítési arány ez esetben 1:14.6-hoz, ami más file-ok, ill. más encoder esetén akár 1:50 is lehet). Azonban van egy hátránya is az MPEG formátumnak: nagy számú számítási kapacitást igényel a kitémörítése. E miatt nem is kell csodálkozni, hogy a program futtatásához minimálisan 68020-ra van szükség (a 68000-es változat nagyon-nagyon lassú lenne). De a sebesség még súlyos kíváncsiságokat kelt, hogy maga után egy alapkiépítésű 1200-on is. (Meg egy 50 MHz-es 68030-on sem szögöl a lejátszás.)

A program használatához a 68020-on kívül OS2 04-ra is szükség van. Érdekes lehetősége a programnak, hogy a dekódolt képkockákat képes a program automatikusan kimenteni, hogy azok pl. ANIM formátumú (gyorsan lejátszható) file-lal legyenek összefűzhetőek.

Je_Tu_Il v1.6

Franciául sem egyszerű

A francia nyelvet tanulók és használók számára lehet hasznos e commodity-ként megvalósított segédprogram, mellyel a rendhagyó francia igék (kb. az igék 50%-a) ragozása kereshető elő a programhoz tartozó adatbázisból. A kiválasztott igealak a Clipboard-on keresztül más programba is egyszerűen átvihető.

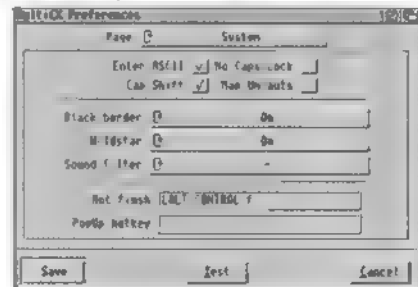


A programhoz rövid francia nyelvű, AmigaGuide formátumú dokumentáció is tartozik.

MultiCX Prefs 1.9

Kis komfort...

A GURU 95/2 számában már írtunk a ToolType-okon keresztül konfigurálható MultiCX commodity-ról, mely kis méretben sok hasznos szolgáltatást valósít meg. A MultiCX Prefs segítségével, mely a MultiCX-től független program, a konfigurálás sokkal kényelmesebbé tehető.



A gadlayout library használatára épülő felhasználói felület, a beállításokra vonatkozó feszít mód, főleg a MultiCX kezdeti konfigurálását könnyíti meg. A program freeware, az 1.9 verzió a MultiCX 1.72+ változatának támogatására készült.

GoldED V3.0.3

Ismét egy lépés

Bár már a GURU-ban a GoldED-ről is jelent meg egy nagyobb ismertető, a PD zóna keretében még nem írtunk róla. Az új 3.0-as változat megjelenése jó alkalom a rövid újdonság ismertetésre.

A GoldED egy programozók részére készült editor. A rengeteg lehetősége közül néhány fontosabb korlátként melységű undo és redo parancs, 410+ ARexx utasítás, xpk tömörítés és kódolás lehetősége, toolbox kialakítás (a Toolmanagerhez hasonlóan), intelligens tabulálás, felhasználó által definiálható grafikus felület, folding (egyes szövegrészek megjelenítésének vezérlése) és az egyik legnagyobb újdonság a szintaktikai elemző modulok beépítésének lehetősége. Ez utóbbi bemutatására két modulral együtt jelent meg a program, az egyik C++, a másik Mail parser.

A program shareware, regisztrációs díja 30 vagy 40 DM, az utóbbi esetben nyomtatott dokumentációt is kaphatunk. A shareware változat maximálisan 1000 sor kezelésére képes.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Ebben a számban az előző számban elkezdett program folytatását találhatjátok meg. Ugye mindenki örül, hogy a FORWARD-os eljárások közül már csak két darab van hátra? Ha igen, akkor van egy nagyon rossz hírem, az pascal engedi az eljárások betűl újabb eljárások definícióját, akár meg include file-okat is használhatunk... Ha egy kis disztrést rakunk a programba, akkor még 5 számot meg lehet vele tölteni anélkül, hogy egy sor plusz kódot írunk.

Ehhez persze include file-okat használnék, amiket akár 25 program kapcsán is lehetne kezelni. Hasznos ötlet, de túl nagy gonoszság úgyhogy hanyagoljuk. Egy apró probléma viszont növeli a ki nyomtatott forráskód méretét, és mellette még lassít is, ez pedig a kötelező tördelés (NEM, nem a kulcsot tördeljük bele a zárba, nem is a lemezt Brazil üres sörösüvegébe, hanem a forráskódokat ide erre a két oldalra!) Ez a gonosz dolog azt okozza, hogy egy sor két sorra kell bontani, ami ugye plusz eljáráshivást és plusz paraméterátadást jelent. Meg időnként egy-két egyéb plusz műveletet. Cetszerű minden olvasónak ezt visszafelé megcsinálni és az olyan sorokból mint

```
      vagy mint (még szebb).
```

```
      write 'G F
```

egy jóval egyszerűbb sort csinálni, ami a következő:

```
      writeLn 'GURU FOR
```

Ugye ez egyszerűbb, gyorsabb szebb, egyszerűbb jobb. Csak egy baj van vele, nem mindig fér be így a kirandó szöveg arra a szűk helyre. Szóval az ilyen újra össze kell rakni. Persze a help szöveggel lehet külön file-ból is olvasni, úgy mint például a Huffman elvű tömörítésknél. Persze ennek az a hátránya, hogy a help file-t ilyenkor nektek kell megírni, és lehet, hogy van olyan aki csak gyorsan begépel a forráskódot és látja, hogy egy file-t hiányol és mérgeződik, hogy BUG van a kódban, de nem nézi meg, hogy a HELP eljárás az ami furcsán viselkedik, mert nem talál egy file-t. Ezt a problémát viszont elég jól ismerem, ugyanis sok forráskód gyűjtőt láttam már aki így járt, és 5. magyarázatra értette csak meg, hogy mi a baj.

Persze ennél sokkal szebb a dolog megfordítva, úgy hogy a főprogram rakja ki a saját forráskódját, a dokumentáci-

ót, és minden egyebet. Egy ilyen oninstaláló kódot nem is nehéz megírni, és lehet, hogy ezeken az oldalakon is előfordul majd valami ilyesmi, meg majd egy valami install program is. Azok már mindjárt használhatóak lesznek egy játék megírásánál.

Ha már itt tartunk, akkor lehet, hogy valami primitívebb játékot is tudunk majd írni, amit persze szabadon meg lehet piszkálni, és már kész is a saját játékod... Persze, addigra meg kéne tanulnia jó kommentezést, mert anélkül egy nagyobb forráskódban nem lehet eligazodni. A mostani kommentektől olyan a GURU programozástechnika rovata, mint egy komoly levél egy konkurens újság legendás rovatában. (Jo-jo, tényleg nem kéne nekik INGYEN reklámot csinálni, de mit tegyek, ha nem a Brazil híres a beszurkáláskor, hanem az a bizonyos ur.) Sok fontos értelmes dolog, köztük még több marhasággal. Ráadásul ilyenkor a saját rományaimba szurkalok be. (A komolyságról jelen esetben csak annyit, hogy tudom, hogy ezek a kodok így semmit sem érnek, de kellenek majd a nagyobb programokhoz, és ezért megpróbálom őket komolyan venni.

Na a fél oldal bevezető után lassan jöhet egy kevés kód is, köztük rengeteg feloldalas, vagy annál hosszabb komment-tengerrel, aminek a formáját az előző szám óta kicsit átdolgoztam, így sokkal szebb, sokkal jobb(an zabolja a helyet).

```
ELJÁRAS: EncodeFile
```

```
Parameterek:
```

```
Fontos adatok:
```

```
LOKALIS ELJÁRAS: InitFiles
```

```
      s az En odef
      csak
blokkján belül értelme:
      am mas eljárása által nem h
```

```
Egyéb azonos nevű eljárások:
```

```
Funkció:
```

```
Parameterek:
```

```
Fontos adatok:
```

```
      szabad megnyitva
      ma nyit tartalmát az
```


A háttér megrajz

```
TextBackGround(1;
{ A háttérre kékre átlósítjuk }
TextColor 15;
{ A szöveg színe pedig fehérre }
{ Képernyőtör }
{ A szöveg két sor hata }
GotoXY 20,2;
{ Kurzorpozíció }
{ 2. sor, 20. oszlop }
WriteLn Name,Version;
{ A Programnév és verziószám kiírása a képernyőre. }
```

A státuszablak megrajzolása

```
TextBackGround(2;
{ Az ablak háttérrel átlósítva rajzolása. }
GotoXY 5,20;
{ Az ablak bal felső sarkának kiírása }
Write(' ');
Write(' ');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének megrajzolása. }
GotoXY(7,20;
{ Az ablak következő sorának kiírása. }
Write(' ');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének megrajzolása. }
GotoXY(8,20;
{ Az ablak következő sorának kiírása. }
Write(' ');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének megrajzolása. }
GotoXY(9,20;
{ Az ablak következő sorának kiírása. }
Write(' ');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének megrajzolása. }
GotoXY(10,20;
{ Az ablak bal alsó sarkának kiírása. }
```

```
);
Write(FileSize(F),'Byte');
{ A Feldolgozandó file hosszának kiírása }
```

```
CF.FileName:=FileHeader.Name;
{ Átvesszük a nevet a Headerből }
CF.FileName:=FileS + F;
{ A file neve hozzáadásával a file neve }
```

Lokális eljárás vége:

```
InitFiles
Programblokk
Procedure EncodeFile
```

Már megint nyakamon a 2 oldal vége, pedig csak egy eljárást raktam be, ha így haladok akkor jövőre sem végzünk, pedig meg több hasznos programot kell leköszölni, bár attól tartok, hogy ehhez a 2 oldal kevés, több pedig egyszerűen nincs, másrészt ha lenne, akkor sem a programozástechnika kapná meg a plusz oldalakat. Az a szép ebben a dologban, hogy eljárást nem szabad két szám között függőben félbehagyni, és így mindig csak 1-2 eljárás fér be a 2-2 75 helyett, a maradék helyet viszont nem igazán lehet mivel kitölteni, ugyanis 1/4 oldal az kevés egy komoly cikkhez, játékterest pedig nem lehet a programozástechnika mellé betenni. Marad az, hogy programteresteket rakunk be.

E havi ötletünk:
1 szavas helyesírás-ellenőrző

A szótóvekből és a toldalékokból megpróbálja összerakni az adott szót, és jelzi ha nem sikerült. Szótóveket és toldalékokat képes tanulni külön szótárfile-akkal. (Egy RPG szövegértelmezőjéhez is hasonló program kell, ott még a jelentést is el kell tárolni)

Várju Gergely

Szerkesztősegi megjegyzés.
Mivel a sorozatban ismertetett forráskód a következő számban véget ért, a beérkezett reagálásoktól függően szeretném elkövetni, hogy Turbo Pascal forráskód mennyire számít elfogadhatónak egy, immár (mondjuk) 100 %-osan Amigas újságban. Várjuk leveleteket!

CLUB KoBaK

[illegible]

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET, MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ARTISTAT KÜLDÜNK
POSTAI ÚTON! HOZTUNKBAN ÚJ LEMEZES INFORMÁCIÓ ÉS ÚJSÁG
KAPHATÓ HA HOZOL LEMEZT, VAGY VÁSÁROL SZÁMLUNK, AKKOR
INGYEN. EGYÉBKÉNT LEMEZÁRBAN: ||||| ||||| ||||| ||||| ||||| |||||

Az órok az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Tagoknak 10% kedvezmény Nyrva H-P: 9-18, Sz-V: 9-13
1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/2

A megfeszítés: Emergency on Planet Earth

A nyertesek

Fontos József, Budapest
Bako Tamás, Budapest
Reti Tamás, Heves
Ludmann Loránt, Pécs
Dócsák Annamária, Mándok
Kovács Sándor, Debrecen
Tóth Áttila, Debrecen
Balogh Szweryn, Budapest
Sós László, Hódmezővásárhely

GURU 95/3

A megfektetés. Philodetachia

A nyertesek

Gugyi Zsolt, Pecs
Balogh Peter, Satoraljaiújhely
Szekey Gyula Debrecen
Verle Istvan Budapest
Dancs Peter Szigetvár
Bálint Kálmán, Zalászentgrot
Dohos Ádám Nyíregyháza
Mayer Zoltán, Taksony
rtj Manenk István, Vác
Hegedűs Átila, Mosonmagyaróvár

Gratulálunk a nyerteseknek.
a nyereményeket a Sony postán küldi el.

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett

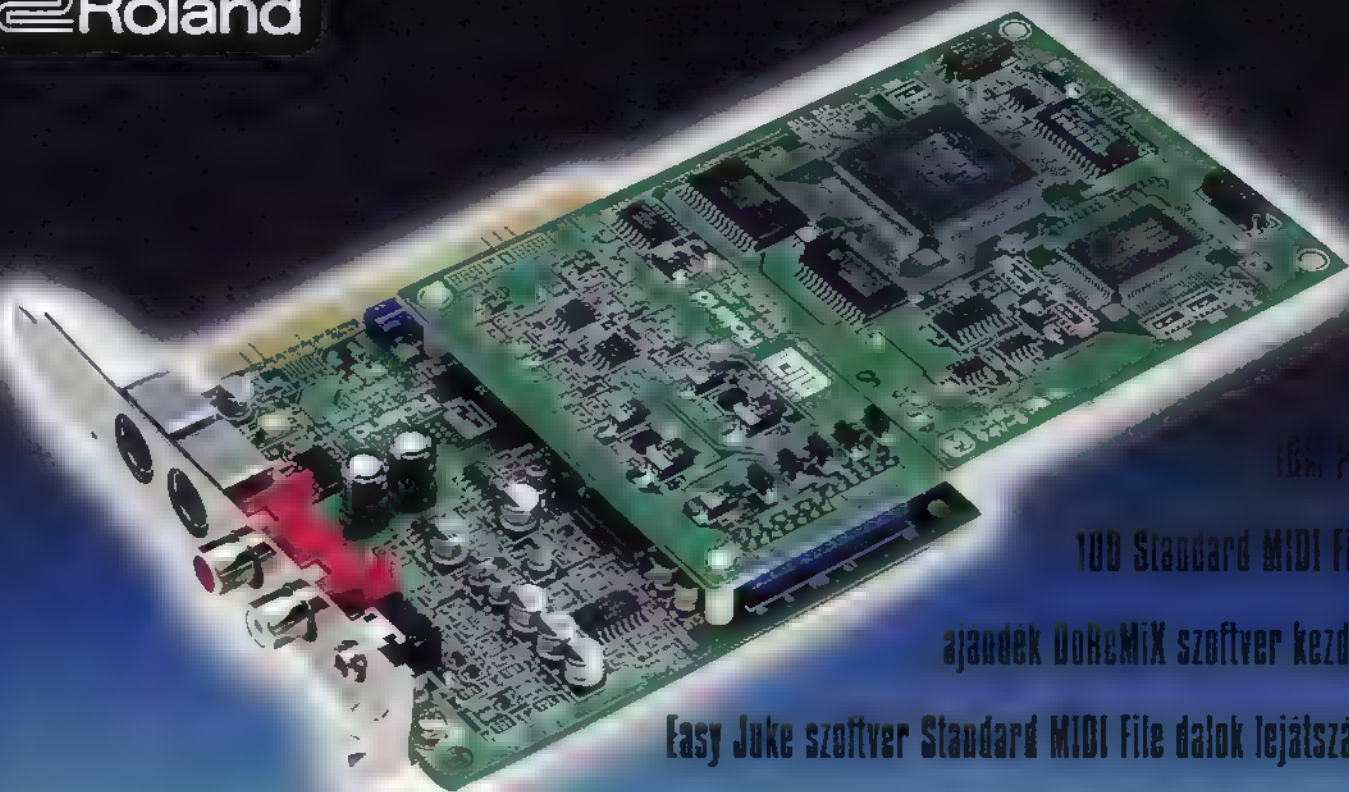
A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

 Roland



100% PC-köz

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett !

Sound Canvas Daughterboard

generál MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszin Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



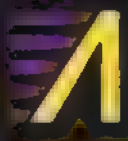
Midi - Music Roland Márkából

1077 Bp. Wesselényi u. 57

TEL: 3414-7251 FAX: 2808-479

Commodore Amiga 600	28792 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/for)	980 Ft	Monitorok	
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 5.25" DSDD lemez (11 db/for)	298 Ft	14" mono VGA (800x600)	11760 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	14" VGA color SVGA (1024x768, 0.26 LR)	20992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop E	47992 Ft	Képdigitálizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft	14" Daewoo color VGA (640x480, 0.38)	23600 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36000 Ft	Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	14" Daewoo color SVGA (ML, LR)	33200 Ft
Commodore Amiga CD" + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft	15" Daewoo color SVGA (LR, ML, Digital)	45200 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/8MB/0MB	259920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft		
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	VO kártyák	
Philips 9833II monitor	31992 Ft	Handyscanner (lehető-felér) Amiga-hoz	14992 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1590 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A580/580	31192 Ft	Rockay Advanced Video Keying for A.	19992 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB	2880 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amiga-hoz	1992 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Commodore Amiga EuroScan kábel	392 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2-)	13592 Ft	Trident 9000C1 VGA 512 kB RAM	4880 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	Trident 9800D VGA	2992 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	Cirrus 5429	10800 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft			ET4000W32F	19990 Ft
Commodore datasets	2792 Ft	Outchekhet Jeyetichok 25 Mbs nyomon			
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft	PC árak		RAMok, winchesterek	
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft			414256 - 128kB RAM	720 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft	Alaplapok		814260 - 512kB RAM	4390 Ft
SEGA MegaCD II + 8 CD játék	30192 Ft	386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP, AMI)	11992 Ft	256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4160/15120 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	486SLC-50MHz	10800 Ft	4 MB SIMM 70 ns 36 bit	16992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 472 pin RAM	12592 Ft	8 MB SIMM 70 ns 36 bit	33992 Ft
512 KB órási memóriabővítő	3992 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 472 pin RAM	12592 Ft	16 MB SIMM 70 ns 36 bit	55992 Ft
1.0 MB-os órási chip bővítő A500+-ba	5592 Ft	VIA Pluto chipset, Award bios enh., 3-5V	12792 Ft	32MB SIMM 70 ns 36 bit	103200 Ft
1.0 MB-os órási chip bővítő A600-ba	6392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 472 pin RAM	14800 Ft	270/ 420/ 520 MB hard disk	17760, 20400, 22400 Ft
2.0 MB-os órási bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft	SIS chipset, Award bios enh., 3-5V IDE	17992 Ft	730 MB hard disk	31992 Ft
2.0 MB-os órási fast bővítő A1200-ba	50992 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 472 pin		1000 MB hard disk AT-BUS	63920 Ft
8.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	RAM, VIA Pluto chip, Award bios en. 3-5V		2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft			Hangkártyák	
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft	586 60-66MHz, 512kB c. OPTI., 3PCI, 2VL	19992 Ft	SB 16/ SB 16 Multi CD OEM	13360, 12992 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft	586 90-100MHz 512 c. OP., AMI, 4PCI, 2VL	31992 Ft	SB 16 PRO CSP/ SB 32 AVE	24800, 28400 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72432 Ft	Processzorok		Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15192, 26960 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	392 Ft	486DX2-66 MHz pvc	51600 Ft	GUS ACE	15920 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft	INTEL	10800 Ft	WD Paradise Express 160MB 5.25" CD, WT, GM	16720 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft	486DX2-80 MHz processzor	16992 Ft	Hanglapok	3440 - 10992 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft	486DX4-100 MHz processzor	20992 Ft	Egyéb termékek	
Wonderline 5.25" DSDD lemez	264 Ft	INTEL	29992 Ft	Processzor ventilátor/Cooler	900-1600 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft	486DX2-80 MHz processzor	16992 Ft	Mono kézi scanner 256 színt	7992 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft	486DX4-100 MHz processzor	20992 Ft	Egerek	992-8992 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft	INTEL			
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/for)	472 Ft	386 Pentium 66/73MHz	37400, 38400 Ft	FAX-Modem kártyák	
		586 Pentium 80/100 Mhz	54392, 76000 Ft	Discovery Faxmodem 14400 baud/sec	13360 Ft

Babylház, 1.44MB FDD, IDE		14" VGA mono, 256 kB			14" color VGA LR, 512 kB VGA				14" color SVGA LR, 1Mb VGA			
251P1G, 101 gombos bill.		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	80.304	82.944	84.994	75.004	75.664	77.644	87.236	80.968	83.628	85.628	95.220
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	84.024	86.864	88.964	78.724	79.384	81.364	90.956	84.708	87.348	89.348	98.940
C486DX-40 MHz	4MB RAM	88.704	92.344	94.344	82.404	85.044	87.044	96.636	90.388	93.028	95.028	104.620
C486DX2-66 MHz	4MB RAM	85.184	87.824	89.824	87.984	100.524	102.524	112.116	105.868	108.508	110.508	120.100
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	90.776	93.416	95.416	103.476	106.116	108.116	117.708	111.460	114.100	116.100	125.692
A486DX4-100 MHz	4MB RAM	95.448	98.088	100.088	108.148	110.788	112.788	122.380	116.132	118.772	120.772	130.364
Pentium 66 MHz	8MB RAM	136.952	138.592	140.592	148.652	151.292	153.292	162.884	156.636	159.276	161.276	170.868
Pentium 100 MHz	8MB RAM	191.368	194.008	196.008	204.068	206.708	208.708	218.300	212.052	214.692	216.692	226.284



125 Budapest, Királyhágó utca 2. - Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel./Fax: 149-6165. Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

NOTES

szombat 9:00-17:00 - ebéd: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Árunk az 1 év garanciát igei, de az ÁFA-t nem tartalmazza!
Árunk mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba/TEAC 4x sebesséű CD-ROM, AT-BUS

29.992 Ft

**Több mint 50 CD³² program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program**

Filmvilág

KISASSZONYOK



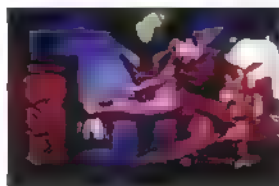
Senkit ne tévesszen meg a film címe, a *Little Women* nem lányregény! A film alapjául szolgáló, 1868-ban íródott könyv egy XIX. századi család kronikája. A March familia holgytagjai, négy kisasszony és edesanyjuk, kénytelenek térni nélkül helyt állni a polgárháború sújtotta Angliában. Az egész alkotást áthatja a családi tüzhegy melegen sugárzása, mely tagadhatatlanul romantikus hangulatot kölcsönöz a filmnek. Persze ebben nem kis szerep jutott Jan Roelf látványtervezőnek. A négy kisasszony négy külön személyiség: Gillian Armstrong, a rendező különös gondot választotta ki a színésznőket. A film főszereplője Jo, aki a felnőtt kor küszöbén kétségbeesetten keresi helyét a világban. Személyisége szinte sugárzik, élénk és érzékeny teremtes, akit Winona Ryder nagyszerűen formál meg. Nővere Meg (Trini Alvarado) sokkal visszafogottabb, hagyománytisztelő és emeltett gyönyörű. A csendes, jószívű és mélyen vallásos Beth szerepét Claire Danes kapta. Amy a legkisebb lány pedig a szemünk előtt nő fel, az önző kislányból asszonnyá cseperedik. A történet annyira elbűvöl a nézőt, hogy érzi a March lányok minden rezdülését. A filmet már csak azért is érdemes megnézni, hogy lássuk milyen egy manapság sajnós ritkaságnak számító, igazi család.

BÁRHOL, BÁRMIT, BÁRMIKOR... (...HA AKAROD)



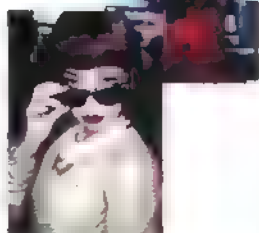
Jane DeLuca (Whoopi Goldberg) a klubénekesnő úgy dönt elhagyja New Yorkot és Los Angelesbe megy. Egy hirdetés kapcsán találkozik Robin Nickersonnal (Mary-Louise Parker), aki utifrászt keres a nyugati part tele. A két nő között hamarosan barátság szövődik és Pittsburgben csatlakozik hozzájuk Jane barátnője, Holly (Drew Barrymore) is. A kis társaság hamarosan olyan közösséggé forr össze, amely leginkább egy családhoz hasonlítható. A film első fele erősen emlékeztet Ridley Scott *Thelma és Louise*-ára, de itt az a hangsúlyos, hogy ezek a lányok mit tesznek egymásért. Ez a furcsa hármas tele van ellentétekkel. A leszbikus és kiábrándult Jane Robinban találja meg azt, amit keresett, míg Robin a halálos kór hordozójaként ismeri meg igazán, milyen szeretetben élni. Holly pedig egy sajátos keveréke a tisztaságnak, a romlottságnak és a naivitásnak. Ez a három lány meg is bizonyítja nekünk, hogy az igazi szabadság olyan kapcsolatból fakad, amelyek felszabadítanak minket.

ED WOOD



Tim Burton legújabb filmjében Edward D. Wood Jr. életét dolgozza fel. Az álhatatos Wood (Johnny Depp) sohasem adta fel almat, hogy sikert arasson Hollywoodban, mint rendező. Furcsa filmeket készített megkérdőjelezhetően bízár szereposztással, mégis talán éppen ezért emlékedett a halhatatlanság közé Ed Wood. A film Wood karrierjének csúcspontját idézi fel, kezdve Lugosi Bélával való összebarátkozásától, egészen legnagyobb művének, a *Plan 9 from Outer Space* elkészültéig. Burton így nyilatkozott a főszereplőről: „Telki rokonságot érezek Wooddal. Olyan mely szenvedéllyel készített filmet, hogy egyáltalán nem érdekelt, mit gondolnak a munkáját az emberek. Kigunyoltak filmjét, kinevették transzvesztita hajlamát, megsemmisítették vele.” A film részletesen ábrázolja Ed és Lugosi Béla (Martin Landau) egymáshoz kötődését, amely megfélemlítő egyfajta apafüli kapcsolatnak. Igazán értékes perceket szerezhet magának, aki beul a moziba erre a klasszikus hangulatú fekete-fehér filmre.

STREET FIGHTER



Egy újabb rettenetes Van Damme film, amire tömegek fognak beáramlani a mozikba. Akik ismerik a játékot, már csak kíváncsiságból is bemennek, hogy mit lehetett belőle kihozni. Természetesen van egy kis történet is: verekedésekhez, ami keretét ad az egésznek, a hét hónapja tartó polgárháború fordulóponjtján a lazado hadur, Bison tábornok több mint hatvan fustt ejtett. A foglyokért csekélyke 20 millió dollárt kér. 72 óra belül. Az Egyesült Nemzetek csapatainak parancsnoka, Guile (Jean-Claude Van Damme) azonban nem hiva az egyezkedésnek, inkább a fettek mezejére lép, annál is inkább, mert személyes elszámolnivalója is van a tábornokkal. Ezzel nem csak ő van így, s ez majdnem végzetes galibát okoz, de persze végül a gonosz elnyeri büntetését, a jók pedig győzedelmeskednek. Szenttem ez a film onasi visszalepes Edward R. Pressman számára. A Tözsdecápak és A hallo után talán nem kellett volna ezt elkövetni, bár lehet hogy kasszasiker lesz. Kérdés hogy megen-e?



Bevezető

Hegynyi üdvözlétem szakadjon minden Kedves Olvasóra (egyszerűen, K.O.)! Csak tessék, csak tessék, erre parancsoljanak.

Megnyílt hagyományosan havonta tartandó Atari Oldalak Cirkusz! Csak tessék, csak tessék... Nemrég volt május elseje. Nem tudom, kinek mi jut róla eszébe, nekem speciál az Amigások által szervezett össznépi Motorola 68k majális, melyen mi, Atarisok is kinn diszelegtünk szép számmal. Isteneim, milyen jó is volt ennyi Intel-terfőzésmentes gepet látni ilyen zord időkben... A gépek megtertek békében egymás mellett, megvolt az egészséges kökcsönös érdeklődés, így szép az élet. Utólag is szeretném megkoszonni a szervezőknek a meghívást, a legközelebbin, karácsonykor is kinn leszünk, remélem, meg többben.

Ismét itt a jó tavasz, le a teltet! Gondolom, mindenki rohan gepét hatrahagyva a természet lágy ölére friss levegőt szívni, meg érje egy kis természetes napfény is, ne csak a monitoroké. Aki megsem enged a csábításnak, annak azt mondom, hogy... helyes, hiszen hova ez a nagy rohanás, lesz még jövőre tavasz, meg milyen messze is van az a lágy öl, minek pénz, tüdőt, energiát pazarolni rá, nem?! Jó az a karosszek.

De mielőtt elvesznek az idill ecseteleseben, inkább bekonferálnám a mai műsort. Előfeltelet gyanant kezdhetjük egy kis 96ktró-nyi nyencséggel. Maga a főfogás a nagyszerű Obsession (UDS) flipperről szóló ismertető lesz, átkötesnek pedig a Greg által összerakott hírek lesz. Jó csemegezést, addig is viszlát mindenkinek, a jövő hónapban is jelentkezik Lord Chaos meg a többiek...

Lord Chaos

96k-trológia miniben

Valamikor április közepén hol volt, hol meg nem... (hogy ne lett volna, hiszen akkor nem imék róla...) de hogy ne szaporítsam feleslegesen a drága oldalt, volt Brémában a szokásos Fried Bits nevezetű compo, ahol főleg Falconosok neveztek. Erről a kiváló compo-ról maradt fenn rank néhány 96ktró relikva itt van pl a

Terrorise Your Soul

Coders: Lucky Of St /

Scynacore / The Innovator

nevezetű (94 kB), mely a versen győztese lett. Sikerült is ebbe az apró meretbe belesűríteni sok mindent, mondjuk a design-on meg is érződött. Látható itt pl

higany-effekt, texture mapped cső, dotháló, Tempest 2000 tx stb., jól dolgoztak a skocok, le a kalapot

Egy másik ilyen csecsebecse, a Stax Doomino

Code: Tarzanboy

Music: Tyan

tulajdonképpen egy felkész (ohne platon+padló) Doom algoritmus, mely-



ben azért már vannak nem ortogonális falak és szintkülönbségek is, ígértesnek néz ki a drága. Ja és a sebessége sem pite. Ha ebből játékot akarnak csinálni -



már pedig úgy néz ki a dolog - akkor az minden Falconosnak beszerzendő lesz.

UDS - Obsession

Mely tisztelem az olvasóknak! Azt a megítéző feladatot kaptam, hogy egy, a Greg coma (és team) által már beharangozott gigatipperről írjak néhány sort. Ez az Obsession megjelenése után máris nagy port kavart Atarisok és más számítógépes flipperezők köreiben. Hírlík, róla hogy a golyobist boszorkányosabban kezeli mint a rejtvegett Pinball Illusions CD²²-n (ezt nem én találtam ki, hanem a Sakman! Marpedig ha Sak mondja, akkor az úgy is van... főleg, hogy szóltam a kollégáknak, tűntessenek el mindenféle adatbeviteli eszközt előre...). Egyszóval ez a golyokergető egyszerűen fenomenális. Szegény Lord Chaos cimbora, eddig nagyon ódzkodott mindenféle flippertől állítva, mindenféle nyavalyát lehet tőle szerezni, azóta mindent gömbölyűnek lát, meg minden keze- (lába-)jügyebe kerülő asztalba belerug, lökdösi, molesztálja az istenadtlakat mondván, trenyngben akar

maradni. Magyarán gyógyíthatatlan eset, nincs mit tenni, hírlík, készülnek tanulmányt imi róla. Miután mindenki kellően megrettent az utóhatasoktól, folytathatjuk

Az általam tesztelt verzió (sajnos) Ste-s, Falconon egyelőre "hagyja magát" futtatni. Belöfés és a password megadása után a főmenü gördül elénk. Itt az F1-F4 key-ekkel tudjuk beindítani a megfelelő pályát (experteik próbálkozhatnak a fel/le nyílak plusz ENTER kombinációjával, de ezt csak felnőttek jelenlétében!), szöközzel meglekintethetjük a híres görög filozófus, Szókratész tábláját rajta halandónk betűkből kirakható azonosítóját, valamint az általunk elért és a legmagasabb pontszám közti athidálhatatlan távolságát. Végül (de nem utolsósorban) a Falconosok megcsodálhatják az ESC + 'y' hatására rosszul vegrehajtott felbontás váltással egybekötött Desktopot, amely a játékból való kilepést hivatja szimbolizálni. A mindenki által sikeresen végrehajtott F billentyű lenyomása után maris a megfelelő játéktér jelenik meg. Most szólok a zeneszeknek, hogy aki elfelejtette kikapcsolni a keyboardját vagy egyéb MIDI-s bemeneti eszközt, az most újraindíthatja gepét, mert most vesztett el a billentyűvezérlés. Nem, nem kell megkoszonni, hogy előre szóltam, hiszen ez csak természetes. A játékok billentyűvezérlése roppant egyszerű. A két SHIFT rugódossa az ütőket (ők pedig a labdát), az ALT / SPACE / CAPSLOCK segítségével taszigálhatjuk az asztalt bal / középs / jobb irányból, a le nyílal pedig kilövelhetjük skulonkat. Ennyi nekifutás után lés-sük, mivel kedveskednek a pályák.

AQUATIC ADVENTURE - Ez egy igazi be-melegető pálya, sok vízzel és hallal (csak Cousteau rajongoknak és uszni tudóknak! - Lord Chaos), főként kezdők számára (Aki nem hiszi, nézze csak meg a következőt... Zongorázni - izé, flipperezni - lehet a különbséget). Adjuk meg a golyónak a kezdőloketet a le billentyűvel. Ezt elengedve ha eltaláljuk a jobb felső sarokban a S, E, A betűk közül villogót, akkor jön az első scorezápor, egyebkent itt a három betűt kell bekapcsolni, akkor lesz halas a gep. A betűk világítását egyebkent lehet "shiftelni" a (ki gondolta volna...) SHIFT keyekkel. Itt egy kis ördögi TILTmentes asztaltáncoltatás + SHIFT használatával szép summákat kasszírozhatunk be. Ha labdánk beért a játéktér közep/alsó szakaszába, igyekezzünk megtartani minél hosszabb ideig. A rafináltabb egyének már találkozhattak egy apró buggal, miszerint egy magas szögben érkező labda néhány esetben "átrepül" a már bemozdult útón. Na ekkor szóltam hallani a legszerűbb emberektől is leg



arc- és hagyománytöbbszörös káromkodásokat. A pályák megtervezése is segít megőszülni, olyan prima szögben tudnak elhúzni a labdák az ütők között, hogy csak Sherlock Holmes tudja kinyomozni pontos megletétét. Egyébként ez a pálya a legjobb példára, hogy ha a labda pontosan a két ütő között akar nagy függőleges sebességgel távozni, akkor az istenek szerelmére, ne mozdítsuk meg az ütőket, a pálya olyan található kicsi utköző ezt az esetet hivatalos kivédeni, azaz visszautat a labdát a pályára. Ha itt viszont beteklímpolunk, úgy bevágjuk ütőnk aljával a golyót a lyukba, hogy csak na. Aztán meg jöhet a dörgeletem meg a reset, próbáljuk meg sokszor belőni akep tetején lévő kagylóba. Ha kirakjuk a P, E, A, R, L (gyöngy)betűket, akkor van kb. fél percünk ismét belőni ide. Ekkor aztán dől a lé. Ha esetleg fellövetelkor nem jobbra, hanem balra téved a labda, könnyen INCREASE BONUS-t (bonusz szorzó növekedése) idézhet elő (na ekkor szokott könnyen kivagódni a golyó mindenki nagy örömeire). Néha látogassuk meg a tengeri csillagot is (STARFISH). Neha azt mondja a gép erre, hogy nem izétes (NOT TASTY), más esetekben szép összeget folyosít, néha pedig a KICKBACK-eket (a két oldalsó lecsordogatótól levő "visszaütő") kapcsolgatja ki/be. Érdemes néha a mélyre is lesüllyedni (Meeg? - Lord Chaos) egy kis potya skórtérre is. Azt hiszem, erről a pályáról ennyi elég is lesz.

X-ILE ZONE - Ugh! Ez a legnehezebb pálya, kifejezetten militáns érzelműeknek. Na ez aztán kemény kiképzést adhat barkinék, meg egy lordkaoszon is kifog. Javaslom minden energiátultengésben szenvedő alanyoknak, itt tombolja ki magát! Egyébként itt misziókat kell végrehajtani, hogy hogyan, arra meg nekem sem sikerült rájönni egészen, ezért csak néhány támponttal (nem tamponnal, az már más játék! - Lord Chaos) tudok szolgálni. Ajánlott a kép közepén található D, E, A, T, H betűkkel jelzett kapcsolókat aktiválni; ha ezek után meg életben vagyunk, Ez aztán igazi tértimunka, nosza! Érdemes még a különböző "felüljárások" is végigmenni (LIGHT WAR), ezenkívül a LIFE-t is kirakni.

BALLS & BATS - Yuhé, egy verbeli amerikai sport (gyengebbeknek, baseball) kiváló flipperes adaptációja. Nagyon bajos egy pálya, buli a riporter hangja, ahogy kommentálja cselekedeteinket, maximális élvezet, no cukor! Itt sok ún. HOME RUN-t kell csinálni, azaz a felső íven kell áthaladnunk jobbról balra, ezzel tudunk egy negyed körét megtenni, amit a közepén található rombusz világító saroknegyzetei szimbolizálnak. Persze ezt a ritu-

elet a beutésnek kell megelőznie, ezzel indítjuk a nagy hajrát, ezt a közepén található elkengett terület aljának bal részébe kell betételezni. Kis szünet után elkezdődnek a passzok, most legyünk resen, mert ez a legmeredekebb része a játéknak. A SLOW BALL-t (lassú labda) kapunk, szerencsénk van, de ha egy jól közepre célzott DEATH BALL-t kapunk, akkor rég végünk. A csavart labdánál is elég nagy a kufni, az ütők előtt a golyó "táncot lejt" győzzük csak elkapni. Ha a startlabdát elkaptuk, indulhat az időre való futás. Negy ilyen "futas" után megvan a meccs, kapjuk a szöröktől duzzadó csekket. Ha meg van futkosnivalónk, akkor csak kerreg egyet a gép jelezve, hogy siesünk, mert lejár az időnk, s kezdhethetjük újra bedobalásokat. Érdemes még a belső területre is bejutni, itt a SAFE-t kell kirakni, de egyes betűk bekapcsolásával időt nyerhetünk (ADDING TIME) stb. Ha ugyesek vagyunk, meg a nemzeti ligát is megnyerhetjük.

DESERT RUN - Na, ez a Paris-Dakar rallye hű flippemása, Lord Chaos kedvence. Talán ez a legizgalmasabb pálya. Alkataból mutatkozik, hogy itt Párizsból indulva Dakarig kell eljutnunk, a bal felső részen található térkép mutatja, hol vagyunk, alatta a három autó közül a világító pedig azt, hogy hányadikak a versenyben. Itt röviden annyi a teendőnk, hogy először pénzt szerezzünk, amit vagy a közepén található felüljárón vagy a közepén található kis felüljárón áthaladva tehetünk meg. Ezt a benzinkutnál (jobbkozep) valtsuk benzínre s így módon feltankolva mars mehetünk a következő szakasz teljesíteni a nagy ívben (DESERT RUN). A pénzt 100 KRONOR-ban mérjük, egy ilyen 100-as egy égő bekapcsolásához elég, ha az összes világit, akkor elérjük a következő állomást (STAGE). Ha a jobb alsó részen villog a stop tábla, ide jöjünk be a golyót zibe, ennek hatására a nagy ív elején lévő lámpa zölden világít, ide is van fél percünk belőni, ekkor aztán szelsebesen száguld autunk a következő állomásra, a cél persze Dakar (nekem már sikerült, bibibi - Lord Chaos). Szubjektív véleményünk szerint ez a legizgalmasabb pálya a konyéken, Lord Chaos pajti össze is dolgozott rajta kemény 220.571.040 pontot, nosza lehet döntőgetni! Ennyi talán elegendő is lenne a pályáról, vegezetül hadd adjak egy jó tanácsot: Tanuljunk meg minél profibban asztalt lökni, nagyon fontos. Így módon könnyen visszatudunk hozni oldalt lecsordogató labdákat, nem kellően megrugott skulokat is kényszeríthetjük arra, hogy átguruljon egy ív holtponthoz (lásd: Desert

Run nagy íve vagy a Balls & Bats Home Run íve).

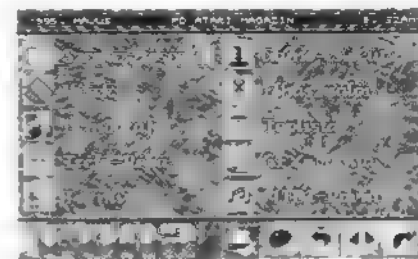
Zárszóként meg annyit az Amiga-soknak, hogy nekik is készül az Obsession Sziasztok.

- S -



Kezdjünk egy hazai vonatkozású újdonsággal.

Végre-velahára, egy év szünet után elkészült Atari ST-re a COMA lemezúság 8 száma. A csaknem felszáz cikk összesen 800 kB hosszúságúra sikeredett (több mint az előző három szám együttesével), számos új opció, rengeteg grafika (köztük 4096 színűek is!), kellemes zenék, sőt meg két magyar játék is található a dupla-lemezes kiadványon, mely éppugy foglalkozik az Atari ST/e és Falcon géphűpusokkal mint a Jaguarral... és mindez teljesen ingyen!!! A Falcon-specifikus verzió megjelenése később várható, s maga Lord Chaos is felajánlotta segítségét!!!



Most pedig néhány hír a nagyvilágból. Pár hónapnyi kesével, de végre kiadták az Atari World címet viselő brit papír újság első számát, mely az Atari ST Review és az ST Format egyesülésével jött létre. Nagy-Britannia egyetlen ataris magazinja 84 oldalon és 37 ezer példányban jelent meg \$2 50-as áron, melyhez plusz még két darab 16-16 oldalas melléklet: az ST Source, ill. az Atari Pro is tartozik. A lap Cover Disk-et nem tartalmaz, viszont egy új szolgáltatással az ún. Reader Disk-kel találkozhatnak az olvasók, melynek lenyelve, hogy aki igényli, az rendelhet magának a válogatott programokból (és így a kiadvány ára olcsó maradhat!). A cikkek egyébként frissek és érdekesek, a design és a fotók pedig a már megszokott nyugati minőség!

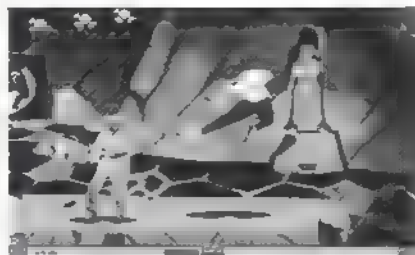
A svéd UDS software-cég Obsession flipper-maniája után (melyet egyébként most imak át Amigára is) a korábban már említett SubStationról tudtunk meg azóta egyet s másit. Ez az ST/e/Falcon Wollenstein-kön realtime gouraud-shaded 3D-s világban játszódik, és speciális Distance & Direction Audio rendszert használ a



hangeffektekhez. A másik nagy durranás a MIDI Link nevet viseli, melynek segítségével négyen is játszhatnak egyszerre (vagy mind egymás ellen, vagy két-két csapatot alkotva) billentyűzet vagy Jaguar Power Pad segítségével.

Az Impact Software-nek köszönhetően találkozhatunk egy Sensi-stílusú verbeli fociprogrammal Ste-n és Falconon, melynek neve **Team**. Hardware-scroll kihasználás, overscan mod, 50 frame/s képmegjelenítés, részletesen kidolgozott sprite-ok, több mint 2000 frame-nyi animáció, 32 szín használata Ste palettával, 50 kHz-es hanghatások a DMA chipnek köszönhetően, s még két szuper minőségű, szintén 50 kHz-es DMA soundtrack. Pergő játékok, igazán jó hangulat, rengeteg opció és fejlett replay-lehetőségek. Röviden így lehetne jellemezni a game-ot.

Hogyha már a különböző klonoknak tartunk, említsünk meg két francia Mortal Kombat-szerű bunyós programot is. Az Ste-re készülő **The Ultimate Arena** játékok a Steam csapatától már kipróbálható álla-



potban van, míg a Logitron terméke a falconos **Aazohm Krypta**, melyről meg



nem sok mindent tudhatunk. Helyettem beszéljenek inkább a képek.



Jó hír az Apex Media rajongóinak!!! A Black Scorpion egy realtime-renderer progin dolgozik Falconra, mely hatalmas

sebességgel fog light-sourced és texture-mapped képeket kreálni (természetesen a DSP kihasználásával).

Meg a tavalyi év folyamán az Atari beperelte a Segát, mivel ez idáig a japánok több mint 70 ataris szabadalmat használtak fel jogtalanul (pl. a 9 tűs joystick port a Mega Drive-nál és még számos különféle software-algoritmus). A Sega vesztett, így 40 millió dollár értékben kellett vásárolnia az Atari cég részvényéből, s meg további 50 milliót fizet azért, hogy az elkövetkezendő hét évben immár hivatalosan alkalmazza az említett li-

cenckeket. A két vállalat egy kölcsönös szerződést is kötött egymással játéktejesítéseiket illetően, miszerint (többek között) a Tempest 2000 és az Alien vs. Predator majd Segan, a Daytona Racing és a Virtua Fighter pedig Atari Jaguaron fog megjelenni. Pillanatnyilag az Atari részvények 50 %-a van a Tramel család kezében, míg 27 % a Time Warner és 8 % pedig a Sega tulajdonát képezi. Nemrégiben nagyon izgalmas adatok láttak napvilágot, meghozza kedvenc cégünk legújabb fejlesztéséről.

	Jaguar (1993)	Jaguar 2 (1996)
Méret:	9.5" x 10" x 2.5"	10.5" x 12" x 3.5"
Felbontás:	max. 800 x 576	max. 1600 x 600
Szín:	16.777.216	
Portok:	{24 bit TC} (32 bit)	{32-bit Extended TC} (64 bit)
Kontrollerek:	cartridge/bővítő port RF video kimenet video/audio kimenet 4 kontrollér port DSP port 8 irányú joypad	
I. chip:	6.25" x 5" x 1.6"	5" x 4.5" x 1.5"
1. proc:	(32 bit RISC) (64 bit buszméret) 26.591 MIPS 26.591 MHz	64 bit RISC (128 bit buszméret) 127.902 MIPS 63.591 MHz
2. proc:	(64 bit RISC)	Object Processor
3. proc:	(64 bit)	BLITTER
4. proc:	-	{64-bit} + multibuffering Texture Mapping Engine (64-bit) realtime Gouraud & Phong shading
5. proc:	-	J/MPEG "COMBI" Chip (64-bit) realtime J/MPEG decompression
II. chip:	(64 bit)	DRAM Memory Controller
6. proc:	(32 bit) 26.591 MIPS 26.591 MHz	{4 x 64-bit}
III. chip:		"Jerry" Digital Signal Processor
7. proc:	Motorola 68000 13.296 MHz	(32 bit) 53.182 MIPS 53.182 MHz
		16 bit, 50 kHz, sztereó hang
		Motorola 68EC020 26.591 MHz

(Az adatokat az amerikai Atari Explorer Online, ill. a német Jaguar Mag elektronikus magazinok szolgáltatták.)

Vegezetül pedig az Atari UK egyik vezetőjét szeretném idezni:

"Ha a Nintendo és a Sega az East 17 meg a Take That, akkor mi vagyunk a Rolling Stones!!!"

Greg

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

E hónapban nincs más dolgom, mint hogy ismeressem az előző assembly rovatban megjelent forrást. Mint már említettem, a program a régi 64-es kor-szakomból származik, amikor még csak ismerkedtem az Amiga rendszerével. Akkoriban volt szükség a Newcomer című játékok kapcsán nagyobb adathalmazok gyors tömörítésére, amire a 64-es nem volt alkalmas. A megoldás egy Amigas tömörítő szetpakoló rutinjának átirása volt, ám még mindig problémát okozott a tömörített adatok átküldése. Marmint rendszerbarát módon, hiszen a két port közti kommunikáció a kontéssal együtt sem több 20-30 sorból. Mivel nemcsak egy programom volt ami adatokat szolgáltatott a 64 felé (az Amiga C64 crossassembler akkor már létezett) a következő megoldás mellett döntöttem. A program futtatás után indít egy taszkot, mely adott néven létrehoz egy message portot. Barmelyik program akár a 64-esnek adatokat küldeni, megkeresi a portot, elküldi rá az include file-ban definiált formátumú üzenetet, s részéről a dolog le van tudva. A továbbító taszk az üzenet vétele után egyeztet a 64-gyel, majd az adatok átadása után az adó program felé nyugtázást küld (válaszot az üzenetre), s újból várakozó állapontba helyezkedik. A kommunikációs program újbóli indításakor leszedi az első indításkor inicializált taszkot, majd visszatér.

Mindaz részleteiben: az első lépések valamelyikében megkerdezzük a rendszert, hogy létezik-e már a létrehozandó taszk. Amennyiben igen, a program végrehajtása a Remove címkén folytatódik, ahol létrehozunk egy portot, majd összeállítunk az imént fellelt taszk számára egy, a kilepésre felszólító üzenetet. A kilepésre szólító üzenet sajátossága nullázott cím, ill. hossz mező. Ezután az üzenetet kirakjuk a portra, majd megvárjuk a taszk választát, mely ugyanide fog érkezni. Ha ez megtörtént, rendelt rakunkat magunk után, azaz töröljük a portot, és a DOS WriteChars függvényének segítségével közöljük a felhasználóval a történetet. A WriteChars mindig a standard output-ra dolgozik. Ha a taszkot nem találtuk, akkor azért indítottuk el bennünket, hogy azt hozzuk létre. Ekkor megpróbáljuk megkeresni a most létrehozandó public portot, mert amennyiben létezik, nem lehet még

egyét ugyanavval a névvel elérhetővé tenni. Ha valamilyen meglepő oknál fogva már létezik ilyen port, kilepünk. Melepő, mert nem a mi taszkunk tartozik hozzá, azaz valaki más hozott létre C64_Userport néven valamit. Ha minden rendben, a szokásos módon elindítunk egy új taszkot, azaz: helyet foglalunk neki a memóriában, majd bemaszoljuk az új pozícióra. A taszk kódja így nem tartalmazhat relokálható abszolút hivatko-zásokat!

Apropó, valamelyik előző GURU-ban már csináltunk valami hasonlót, csak ott az éppen futó program szegmenslistájából operáltuk ki a bennmaradó részre vonatkozó bejegyzéseket, így a relokálást a DOS már volt olyan kedves elvégezni számunkra. A létrehozandó taszknak természetesen szüksége lesz veremtarra és Taszk Control Blokkra is, aminek a következő lépésekben foglalunk memóriát. A TCB legfontosabb mezőit (név, prioritás, taszk típusú node, verem helye) kitöltjük, majd az AddrTask függvénnyel művünket utjára bocsátjuk. Ez a kritikus pillanat, olyan mint hajónál a vízrebocsátás. Ha a taszk egy-két másodperc után meg mindig él, valószínű életben is marad.

Apropó, a feltesikerült művelet eredménye szinte mindig Guru, úgyhogy ne a két napja renderelő gépen fejlesszük a programot. A gép ugyan multitaszk, de ami sok az sok.

A taszk világra jötte után létrehoz egy message portot, amit az IOREquest struktúrának szón. Ezután létrehoz egy, a parallel.device-nak szoló IOREquest struktúrát, majd megpróbálja megnyitni az eszközt. Mivel a 64-es és az Amiga közti kommunikáció a CIA chip regisztereinek közvetlen írásával/olvasásával történik, erre látszólag nincs is okunk. Egy dolog miatt tesszük meg mégis: mivel a portot elvileg csak egyetlen program használhatja, a device-t is csak egyszer lehet megnyitni. Így védjük magunkat attól, hogy egy később elindított program nehozz beleszóljon a mi forgalmunkba, illetve így nézzük meg azt, hogy mi nem zavarunk-e meg valaki más!

Itt is látható az Amiga rendszerének egy gyengeje: ez az a lépés, ami minden programozó jóindulatán mulik. Semmi sem akadályozza meg azt a programot,

melyiken ellenőrzések elvégzése nélkül ír-na bele közvetlenül a portokba, felrugva ezzel mindenki mását. Amennyiben a device-t sikerült megnyitni, létrehozunk a tulajdonképpeni kommunikációt szolgáló portot, elnevezzük, majd hozzáadjuk a publikus portok listájához. Most látom csak, hogy a prioritás megadásánál alkalmazkodtam a Commodore ajánlás-hoz, miszerint minden olyan publikus portnak, melyet név szerint fognak keresni, nullánál nagyobb prioritás dukál, így gyorsabban meg lehet találni. Ez így igaz, de még sohasem sikerült rajtakapnom a gépet azon, hogy 8-10 publikus portnál többet használja.

Ha minden rendben, átmegyünk stand-by állapotba (mint jó hallgató a gyakorlaton), s várjuk a gerjesztéseket, azaz a portra érkező üzeneteket. A beérkező üzenet Address, ill. Length mezőjét megvizsgáljuk. Ha mindkettő nulla, a message felszólítás a kilepésre. Ha nullától különbözik, az ad, ill. az adall függvény segítségével az adatok átküsznek a 64-re. (A kommunikációt nem részletezem, egyebkent se nagy szám. Az aló négy biten mennek adatok, a többi a szinkronizálásra szolgál.) Ha az összes adat elment, válaszolunk az üzenetre, majd tovább várunk. Kilepés esetén is válaszolunk az üzenetre, majd egy ciklusban lekezeljük a többi üzenetet, amely esetleg a porton vár ránk. A sikeres átküldés tényét imént az Address és a Length mezők nullázásával jelöltük, ezeket most beken hagyjuk, így jelzünk vissza az üzenetet küldő taszknak, hogy adatait nem küldtük át.

Ezek után a programnak már csak a nagytakantás, nekem pedig csak az el-koszónes van hátra.

Prunaki
hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

Ui.: A GURU Amiga rovatával kapcsolatos dolgokat anonymous FTP-vel le lehet majd szedni a bull.jozsef.kando.hu-ról (már amennyiben nem rendszerhalál van a gépen, ami mostanában a korlátlan kíséretetű kedv miatt gyakran előfordul).

SUPERBASE 4

A számítógépes alkalmazások tekintélyes részére jellemző, hogy fő feladatuk a nagy mennyiségű szerkezettel rendelkező (strukturált) adatokkal végzett különböző feladatok végrehajtása. Speciálisan ezekre a feladatokra fejlesztették ki az adatbázis-kezelő programokat PC-s területről ismertebbek a Clipper, FoxBase, FoxPro, dBase, Access stb., és a jó öreg SuperBase64 (C64). Persze Amigara is létezik számtalan igen jó adatbázis-kezelő program. E terület (v.e. táblázatkezelők)

Mi az adatbázis?

Gondoljunk csak egy raktári nyilvántartásra, vagy egy telefonkönyvre. Ezeknél nagy mennyiségű, de egységes strukturájú adatokkal állunk szemben. Az, hogy egységes legyen az adattömeg lényeges szempont, nezzük például a telefonkönyvvel mik is az adatok. Név, cím foglalkozás, telefonszám, vagyis összesen négy különböző de szorosan összetartozó, azaz egy személyre vonatkozó adatok. ún. mezők (Field) vannak. A sok sze-

Hogy kezdjük el?

Gondoljunk át milyen típusú adatokat akarunk majd bevinni, a mezők definíciójakor legyünk előrelátók, mivel kereséskor illetve rendezéskor sok felesleges munkát spórolhatunk meg az ésszerű definícióval. Már telefonkönyv esetén is sokféle szempont szerint kereshetünk. Például szeretnénk egy nőismerősünk telefonszámát megkeresni aki a VII kerületben lakik és keresztnévén Anna. Ilyenkor ún. szűrt filtert alkalmazunk, ami csak azokat az adatokat engedi át, amely az adott szempontoknak eleget tesznek. Ebből következik, hogy esetünkben érdemes az irányítószámra és a keresztnévre külön mezőt definiálni. A másik adatbázis „szolgáltatás” az állományok indexelése. Ezzel határozzuk meg melyik mező(k) szerint rakja sorba, indexelje állományunkat. Egy ésszerűen indexelt állományban sokkal gyorsabb a keresési művelet. Egy-egy adatfajhoz akár több index is tartozhat (főbbiszor index), de egynek mindig kitüntetett szerepe van (fő index). Egyszerre több adatbázist is megnyithatunk, így lehetőségünk van az adatbázisok közti kapcsolatokat kialakítani.

Ezzel be is fejezem a „bemelegítést”, jó tanácsként a bonyolultabb adatbázisoknál fontos a precíz előrelátó tervezés. A téma elméleti szinten is igen érdekes. Akik szeretnének alaposabban elmélyedni az



szakemberei szinte már különálló szakmai képviselnek a számítógépes társadalmon belül, hisz csak ezekből meg lehet elni. Ezért akik érdekel a téma, de nem tud PC-hez férni, bátran ajánlom az Amiga adatbázis-kezelőket, mert tanulni tökéletesen megtekinnek (sőt!). A legelterjedtebb programok Amigan a SuperBase, DataBase, AmigaBase, GoAmiga, de ezenkívül töménytelen mennyiségű, speciálisan egy-egy feladatra írt adatbázis-kezelők (vagy inkább nyilvántartók) léteznek. Utóbbiak közül említésre méltó például a VideoBase (kasszetta, film), IMBD (PD zóna 95/3), DiskCatalog (lemez) és meg sorolhatnám. Mivel a GURU-ban nem volt még a témával kapcsolatos (Amiga) cikk, ezért bemelegítésként szeretnék pár lényegi fogalmat tisztázni.

Mik az adatbázis-kezelők legfontosabb funkciói? Először is az adattáblamányok létrehozása, feltöltése adatokkal ezek módosítása illetve törlése. Adatok sorba rendezése valamilyen szempont szerint, valamint bizonyos feltételeknek eleget tevő adatok kikeresése, kiválasztása és kiíratása.



melyi adat (rekord) alkotja adatbázisunkat, táblázatunkat. A táblázat szerkezetét az alkotó mezők száma, hossza, és a benne lévő adatok típusa határozza meg. Típusok a karakteres, numerikus, és dátum lehetnek, hosszuk 255 karakter lehet maximumisan.

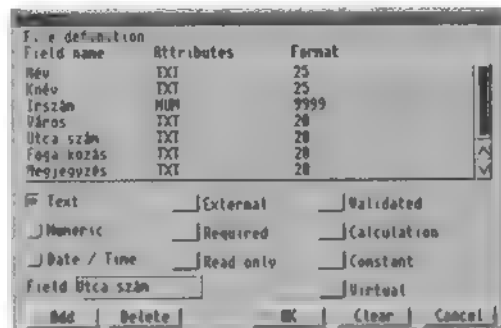
adatbázisok rejtelmeiben elég bő szakirodalmat találhat

SUPERBASE PROFESSIONAL V4.0 (1.30)

Az Oxi Inc. 1990-1994-es programja (2 lemez) futtatásához minimálisan megteszi már egy A500 1 MB-os + külsődrive-os konfiguráció. Mivel kultur (rendszer)

program, így remekül működik mindenté-
le képfelbontásban támogatja az AGA
nyújtotta lehetőségeket, és persze az
ARexx támogatás sem maradt ki. Adato-
kat importálni ASCII kívül a DBase II/III III+,
Excel 2.1, és a Lotus 1-2-3 formátumban
tudja. A program két különálló, mégis
összetartozó (egymásból is hívható) edi-
torból áll, a SBase4 Pro, és a Designer Pro.
Utóbbi egy „egyszerű” rajzprogram, kép-
ernyő-formátum generátor, amivel az SB4
szórakoztatási adataihoz, illetve az
adatbevitelhez kellemes grafikus megje-
lenítést tervezhetünk. Így az adatbeviteli
vagy keresési képernyőnk barátságos-
abb, érthetőbb egyértelműbb besze-
desebb és szebb lesz. A kultúralt Amiga
stílusú képszerkesztést megkönnyíti a be-
épített gombok sokasága. Mint mind-

pusát (text, numeric, date) és a hosszát. A
definíciós ablakban látható kapcsolók
(External, required, read only, valida-



ted) segítségével a kiválasztott mező-
kon különféle műveletek (szűrések) vege-
zhetők Validated-del meghatároz-
ható hogy adatbevitelkor a defi-
niált feltételeknek nem megfelelő
adatot mintegy visszadobja mo-
dosításra, nem engedi bevenni
Vegyünk figyelembe az adatbeviteli
sorrendjét ne olyan mezőhöz ren-
deljünk feltételt amit csak a késő-
biek során viszunk be. Feltételek az
OR, NOT, AND, <,>, +, -, * stb mel-
lett főszereplő a LIKE utasítás.

Nezzünk erre pár példát.

Hely LIKE "Budapest" - csak Bu-
dapest írható a mezőbe.

Irányítószám > 1999 OR Hely = "Buda-
pest" - ir.sz. és Budapest korrekció.

Validated-hez hasonlóan működnek a

Calculation és a Constants beállítá-
sok. A másik érdekes kapcsoló az
External. Ha egy mezőhöz ren-
deljük akkor mezőbe írt adatnak
egy elérhető fajlnevre (típusa
IFF, GIF, PCX) kell mutat-
nia. Az IFF fájlok lehetnek
hangok, animációk, és ké-
pek, ezek a SB4 editorból
a Record/Next-Previous
External menükkel meg is
nézhetőek, illetve meghall-
gathatóak. Az External,
designer és a DML hasz-
nálatával készíthetünk képi (hangos)
adatbázist (Multimedia). Ha vé-
geztünk a mezőkkel a SB4 köve-
lkező kérdése az Index mező(k)-re

vonatkozik (normal, unique). Az indexek
és a mezők utolagos módosítása bár-
mikor lehetséges, de a mezőknél (értele-
szerűen) ne a típust módosítsuk. Fizikailag
csak most, az indexelés után jön (jönnek)
le a SB4 adatfájlok

- SB4 Fajl típusok
- sb4 adatbázis
- sb4 field definíció
- sb4 Funkció bill. kiosztása
- sb4 program (DML) fájl
- sb4 Query (szűró fájl)
- sb4 text fájl
- sbu update fájl
- sbv Designer fájl

.001-999 indexelt adat

Ha DBase fájlokkal szeretnénk dolgoz-
ni (pl. egy PC-s Angol<>Magyar
szótár DBF adatával) két lehetősé-
g közt választhatunk. Az egyik
szenni Open/DBase menuval meg-
nyitjuk a Dbase állományt, de
ilyenkor nem tudjuk indexelni az
adatbázist, csak a már meglévő
DBase adatokhoz tartozó index
fájlt (NDX) tölthetünk be (open/in-
dex). A másik lehetőség az a
Process/Import menüben adódik a
DBase kapcsoló kiválasztásával.
Ilyenkor közvetlenül nyitjuk meg a
DBase adatokat (DBF), majd ezt
követően mi vezethetjük el az indexelést.

Adatok bevitel, edítelése, valamint
az alsó panel nem hiszem, hogy valaki-
nek problémát okozna, ezért nezzük in-
kább a szűrőket (Query). Mint említettem
a szűrő(k) arra szolgál, hogy csak az adott
szempontnak elegendő tevé adatokat en-
gedje át (lássuk) A Process/Query/Edit
menüvel mindezek végrehajthatóak, de
ezen kívül sok más hasznos lehetőséget is
találhatunk ebben az ablakban

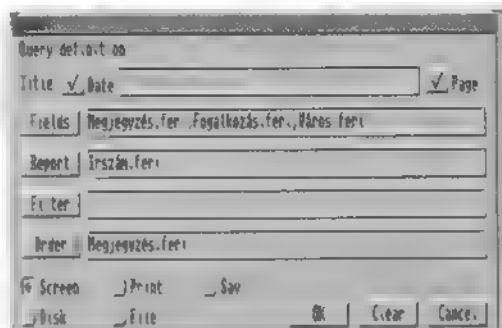
Fields - melyik mezőket kívánjuk látni

Report - matematikai műveletek

Filter - szűrések

Order - rendezés ABC (fordított) és hossz
szenni

Filter használata - Név LIKE "A*" (csak "A"
betűvel kezdődő nevek)



Query szenni válogatott adatainkat meg-
nézhetjük (Screen), kimenthetjük (Disk,
File), kinyomtathatjuk (Print) és a Say segit-
ségével meg is hallgathatjuk

Ezzel a SB4. előzetes be is fejezném,
bár tudom sok mindenről nem írtam.
Legközelebb a Designer és a DML kerül
térkére és egy apró program. A gép-
könyv 827 oldalas ebből 50% a DML
programozásról szól, így előreláthatólag
1-2 oldalba nem fér be. Ezért ha valaki-
nek problémát jelentene a DML, vagy a
SB4 nagyon szívesen rendelkezésre bo-
csátom lemezen a program teljes 700 kb
terjedelmű (angol) dokumentációját.

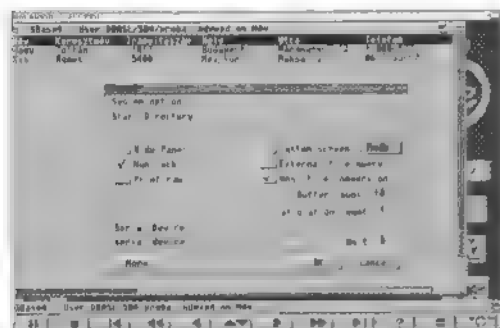
Angler



egyik adatbázis-kezelőnek a SB4-nek is
különálló nyelve van, esetünkben a DML
(Database Management Language).

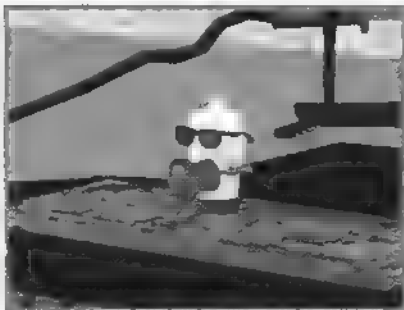
Miért kell egy adatbáziskezelő-be nyelvi?

A DML segítségével olyan programot
tudunk készíteni amit masként nem, vagy
csak igen körülményesen, sok menüpa-



rancs kiválasztásával tudnánk elérni. Kü-
lon editorral rendelkezünk, mindamellett
használatát nem kötelező ha csak 1-2 uta-
sítást szeretnénk kiadni. Ilyenkor használ-
juk az ún. command menüt (Amiga+A). A
DML (szerintem) túlmutat a PC-n ismert
DBase, illetve FoxPro nyelvein. Leginkább
egy fejlett Basic nyelvre hasonlít a közel
200 utasítással. Egyetlen hibája, hogy
fordításra (compiler) nincs lehetőség.

Kezdjük el, és nyissuk meg (hozzuk lét-
re) első adatbázisunkat. A műveletsort a
New/File menüvel kezdjük, majd az egyes
mezők (Field) definíciója következik. Szép
sorban határozzuk meg a mezők nevét, tí-



A konfigurációs részben kell beállítani a renderelendő fájl nevét, a kimentendő képek bázisnevét, a renderelendő szakasz kezdetét és végét, valamint a lépésközt. Ezután egy egyszerű ciklussal végignézzük, hogy meddig jutott már el a rendering. Amint egy olyan képet vizsgálunk, amely még nincs a lemezen, kilépünk a ciklusból. Ha az utolsó kép is kész van, akkor szintén kilépünk. Ellenőrizzük, hogy az utolsónak elkészült kép nem-e nullás fájl, előfordulhat ugyan is, hogy éppen mentés közben jött az áramszünet, ekkor nullás fájlj keletkezik. Ezt az EXISTS() funkció megtalálja, de akkor is újra kell számoltatni a programmal.

Mielőtt nekiesnénk a program betöltésének, nézzük meg, nem-e kész minden kép. Ha van még mit csinálni, ideje betölteni a LW-t. Azért a futásvizsgálat az indítás előtt, hogy a script akkor is használható legyen, ha a renderinget mi állítottuk le és a LightWave már a memóriában van. Ezzel elkerüljük, hogy egyszerre két programunk fusson, ami ugye a szabad memória-meretere jótekonny hatással van.

A nevező funkció végzi a ciklusszámoló értékek három karakteres igazítását és a fájlnévhez toldását

Hogyan használjuk a makró? Erre több megoldás is kínálkozik. Használhatjuk manuálisan is RX makrónév módon, ha egy scene renderelését szeretnénk elkezdni vagy folytatni. Automatikus indításhoz vagy az User-Startup-ba írjuk az előző parancsot, vagy elegánsabb módon készítünk hozzá egy Project Ikont, amibe Default Tool-nak az RX parancsot adjuk meg. A programot és az ikont ebből az esetben a WBSStartup könyvtárba kell helyezni. A Workbench betöltődése után így automatikusan indul, de az ikonra kettőt klikkelve mi is indíthatjuk a programot

Ha már az AREXX-nél tartunk, nézzünk egy másik gyakori problémát. Hosszabb animációk készítésénél általában nincs olyan kép, amely önmaga elegendő volna a paletta elkészítéséhez, mert nem tartalmazza az összes fontos színt. Megoldást jelent, ha az animáció néhány kockáját összerakjuk egy képre, majd ezt használjuk a paletta alapjaként. A művelet elvégezhető manuálisan is, de mi most legyünk egy kicsit kényelmesekek, csináltsuk meg ezt azzal a scripttel, amellyel az animációt is tűzzük.

A következő AREXX program ADProhoz készült, 16 mintát vesz az animáció-

ból, ezeket kicsinyítve egy képre összerakja, majd ebből elkészíti a palettát és az animációfűzést.

```

* Animáció fűzése a palettához
*
* A program a következő paraméterekkel fut:
*
* 1. Animáció fájlneve
* 2. Képek bázisneve
* 3. Képek száma
* 4. Képek közötti idő (frame)
* 5. Képek mérete (x, y)
* 6. Képek mérete (x, y)
* 7. Képek mérete (x, y)
* 8. Képek mérete (x, y)
* 9. Képek mérete (x, y)
* 10. Képek mérete (x, y)
* 11. Képek mérete (x, y)
* 12. Képek mérete (x, y)
* 13. Képek mérete (x, y)
* 14. Képek mérete (x, y)
* 15. Képek mérete (x, y)
* 16. Képek mérete (x, y)
*
* A program a következő paraméterekkel fut:
*
* 1. Animáció fájlneve
* 2. Képek bázisneve
* 3. Képek száma
* 4. Képek közötti idő (frame)
* 5. Képek mérete (x, y)
* 6. Képek mérete (x, y)
* 7. Képek mérete (x, y)
* 8. Képek mérete (x, y)
* 9. Képek mérete (x, y)
* 10. Képek mérete (x, y)
* 11. Képek mérete (x, y)
* 12. Képek mérete (x, y)
* 13. Képek mérete (x, y)
* 14. Képek mérete (x, y)
* 15. Képek mérete (x, y)
* 16. Képek mérete (x, y)

```

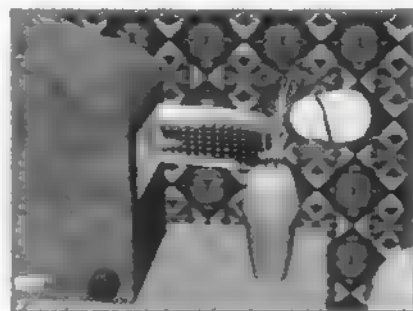
```

* A program a következő paraméterekkel fut:
*
* 1. Animáció fájlneve
* 2. Képek bázisneve
* 3. Képek száma
* 4. Képek közötti idő (frame)
* 5. Képek mérete (x, y)
* 6. Képek mérete (x, y)
* 7. Képek mérete (x, y)
* 8. Képek mérete (x, y)
* 9. Képek mérete (x, y)
* 10. Képek mérete (x, y)
* 11. Képek mérete (x, y)
* 12. Képek mérete (x, y)
* 13. Képek mérete (x, y)
* 14. Képek mérete (x, y)
* 15. Képek mérete (x, y)
* 16. Képek mérete (x, y)

```

Tekintsük át röviden ezt a programot is. Az animáció képeiből sorban betöltünk 16-ot. A % jel az egész osztás jele és nem elírás! A betöltött képeket egységes méretűre alakítjuk, majd átmenetileg kimentjük.

Miután a Tempcikek elkészültek, betöltünk egyet, ezt tizenhatszorosára nagyítjuk, majd betöltjük rá az előző képet 4x4-es elrendezésben. Ez lesz a palet-



takészítés alapja. Az elkészült palettát lockoljuk.

Az animáció képet a lépésköznek megfelelően betöltjük, rögzített palettával rendereljük az előre beállított felbontásban, majd hozzátoldjuk az animációhoz. Ha az utolsó is kész, lezárjuk az animációt, töröljük a feleslegessé vált Tempcikeket és kilépünk a programból.

További jó szórakozást A KIRÁLY-tal.

Aurum

WORLD ATLAS

Régebbi olvasóink találkozhattak már a GURU 93/7, illetve a PC GURU 93/2 számaiban a World Atlas c. program PC-s verziójával. Most e méltán népszerű program Amigás, V2.5 -ös változatával ismerkednünk meg.

Mire használható a W.A.?

Ez egy Multimédiás program [Wow!] amit egy-egy érdekes adat, információ megkeresésére, csemegezésre, de főleg tanulásra ajánlható. Tulajdonképpen az aktív felhasználók köre igen behatárolt, hisz a legtöbb ember csak nézegeti nézegeti, egy-egy érdekességet megkeres, rácsodálkozik, majd hónapokig el se indítja a programot. Rendszeres használatra az általános iskoláknak (iskolásoknak) ajánlanám oktatási célokra, de (sajnos) csak a PC. verziót. W.A. tanúsítványi felhasználása ugyisztén korlátozott mivel nem valószínű, hogy az utazó laptopot visz magával (Amigáról nem is szólv). Otthon meg minnek nézegetni Párizs térképét, mikor úgyis megvesszük a rendes papír térképet. Útvonalak megtervezésére ennél sokkal jobb ún. router programok állnak rendelkezésre (Amiga, PC). Aki találkozott már W.A.-val az tudja, hogy nem csak földrajzi, hanem sok más információt is kaphatunk az adatbázisból. Ilyenek például az országok nyelve, pénze, zászlója, stb. valamint egy rövidke történelmi áttekintés az adott országról.

De lássuk az Amiga verziót.

A program három lemezes, amihez számtalan ún. data lemez is létezik, ezek



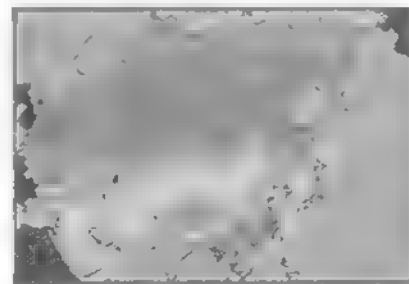
kel lehet bővíteni adatbázisunkat no meg a térképünket. Futtatásához min. A500, 1Mb RAM szükséges, sajnos egyelőre nem AGA-s a program, viszont HD install. Kezelése egerrel, illetve billentyűvel is lehetséges, az egyszerű de logikusan felépített menüszerkezetben nem lehet eltevedni. Először a főmenüben találjuk magunkat. Itt választhatjuk ki a version-t, vagyis határozzuk meg melyik adatbázisban is turkálunk. Ezek alapállapotban az ún. World, és az U.S.A. version-ok. Természetesen a World version-ban is meg-

találjuk az U.S.A.-t, de közel sem olyan részletesen mint az U.S.A. versionban. Itt találunk rá a hangzatos „globalis információ” menüre, itt olyan érdekes adatokat olvashatunk mint a föld geológiát, ósványi, geometriai, össznépszerűségi adatokat, az időzónák térképe, és a főbb folyók, tengerek adatait, valamint a népesség elosztása kontinensek szerint. A version kiválasztása után jutunk el a keresési menübe. Kétféle módszer szerint kereshetünk országot, térkép „Map” szerint egerrel válasszuk ki a kontinenst majd az országot,



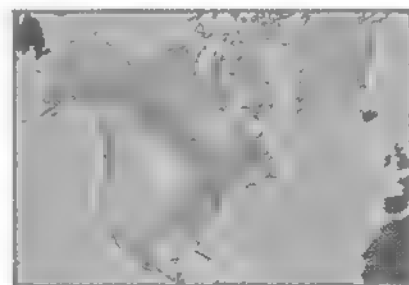
illetve lista (list) vagyis név szerint. Érdekesség, hogy szelektálva is választhatunk országot a Seek menü segítségével. A szelektálás lehetséges a főváros, népesség (min-max.), terület, valamint nyelv alapján. Például a népesség szerinti kereséskor (population) megadva a 10-1000 (min-max.) számokat csak a Vatikánt (750 fő) ajánlja fel a program mint egyetlen választható országot. Minél nagyobb értéket adunk a maximális keresési adatnak, annál hosszabb lesz a választható országok listája. Mondjuk max. 10000-nel már bővül a listánk, megjelenik Nauru (8100 fő) és Tuvalu (9000 fő)

Az ország kiválasztása, vagy a select menuval jutunk vegre el az Info Card oldalra. Ezen a panelen olvasható el min-



den olyan adat ami szerepel a kiválasztott ország adatbankjában. Ezek a térkép, zászló, főváros, népesség, terület, nyelv(ek), szomszédos országok, nagyobb városok, az ország pénzügyisége, alkotmányos berendezkedése, valamint

5-10 mondatos történelmi visszatekintés stb. Érdekes menü a görbe (curve) amivel megnézhető a népesség növekedése rövid, illetve hosszabb távon. Maradjunk a Vatikán-nál és nézzük meg a curve menüt. A tapasztalatlan felhasználó legna-



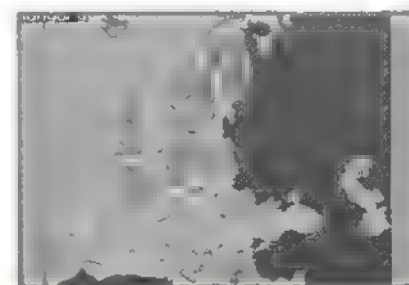
gyobb csodálkozására ismeretlen az adat, növekedés csökkenés nincs (nem is várható), érthető okokból kifolyólag. E példakkal azt szerettem volna érzékeltetni, hogy lehet találni furcsaságokat, érdekességeket csak tudni kell keresni és olvasni az adatok mögött (akár egy újságban). A program adatbázisa sajnos nem a legújabb (1992), de az Edit menu kiválasztása után könnyen módosítható

Tulajdonképpen ezzel be is fejezném az ismertetést hisz olyannyira érthető, egyszerű a program kezelése, hogy kár ennél többet írni. Értékeléssel egy kicsit bajban vagyok, mivel a PC-s verziója ennél jóval többet tud, de ez látszik a program mereten is, nem is szólv a CD verzióról. Amigára is lehetne minden zokszó nélkül egy hasonló „nagy” tudású programot írni, de úgy látszik nem éri meg senkinek (kár). Vajon lesz folytatása e jobb sorsra érdemes programnak? Ki tudja. Mondjuk boldogan iméek egy új verzióról ha 1995-ös térkép, adat, no meg AGA-s képekkel örvendeztetnék meg a felhasználót (egy kis zene sem ártana)

Megrendelhető:

Henrik Brinch
InfoCoast Technologies
2800 Lyngby
Denmark

Angler



NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cs	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM + 2 játék + 1 cs	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Mega CD lemezek
Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



JAGUAR



64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien vs Predator
Armad Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dude
Tempest 2000
Raiden
Never Melt in the Crescent Gates
Club Drive
Dragon
Karumi Ninja
Iron Soldier
Bubey
Backyard Flag
Zool 2

9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- kombinált
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft



ATARI Jaguar kontrolpad

4.500 Ft

ATARI

ATARI 520 STE számítógép 19.990 Ft
Atari 2600 számítógép 19.990 Ft
Atari 7800 számítógép 11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Batizai u. 35.

Tel.: 140-2954

Esély egy újabb évtizedre?

1985. július 23. Ha egy kicsit is érdeklődsz a történelem iránt, akkor emlékezni akarsz erre a dátumra, mely napon az IBM PC-k, az Apple Mac-ek és az évtized más kevésbé ismert szilícium csodái elavulttá váltak. – írta Benn Dunnigton az INFO 1985 szeptember/októberi számában. Hát igen, 1985-ben, az első Amiga 1000 modell forradalmi újdonságokat kínált – érthető volt a szerző lelkesedése.



Az eltelt időszakban sok minden történt. Egyes tényekről csak mostanában, az érintettek távozása után értesült a nagyközönség. Ilyen, sokak által ismeretlen epizód volt az 1200 fejlesztése idején, hogy a Commodore megkerdezte a software fejlesztőket, mit szeretnének 2 MB CHIP RAM-ot, vagy HD-s floppy drive-ot. A fejlesztők a RAM-ot választották.

Vagy olyan apróságok, hogy pl. az A2000-es modell fejlesztése párhuzamosan folyt Kaliforniában és Németországban. A két modell azonban jelentősen eltért egymástól. A két változat közül a nagyközönség a német változatot ismerhette meg, mely (természetesen a kisebb igények kielégítésére készült).

A közel egy évig tartó bizonytalan állapot végét április utolsó hete jelentette,

amikor a végső ajánlatok sor került. Korábban több cégről is felpillantott a hír, hogy érdeklődik az Amiga technológia és márkanev megvásárlása iránt (ilyen cég volt pl. a Samsung, melyről kiderült, hogy a Commodore emblémával forgalmazott monitorok gyártója).

Az aukción 1 millió dolláros letétet kellett az érdeklődő cégeknek letenni, bizonyítandó, hogy a szándékaik valóban komolyak. Mint minden komolyabb esemény az Amiga történetének utóbbi szakaszában ez sem volt minden botrány nélkül. Az aukción több mint fel tucat cég képviselője jelent meg, azonban csak néhányan tettek ajánlatot.

Miután a felszámoló kinyilvánította, hogy az ajánlatok nem tartalmazhatnak kikötéseket, Alex Amor, sokáig legesélyesebbnek tartott CEI (Creative Equipment International) képviselője nem vetette alá ajánlatát ennek a korlátozásnak.

A Computer Connection of California ajánlatát a vagyontárgyakra elutasították az 1 millió dollár hiányán.

A Dell Computers, az ismert amerikai PC kőn gyártó cég vagyontárgyakra tett ajánlatát szintén elutasították, mert feltételeket csatolt hozzá: het napos vizsgálati időszaktól szerelték volna a szabadalmak tárgyában.

Egyedül az Escom tett érvényes ajánlatot, és aláírták az első szerződést, mely 5 millió dollárról szólt. De ezzel meg nem ért véget a történet.

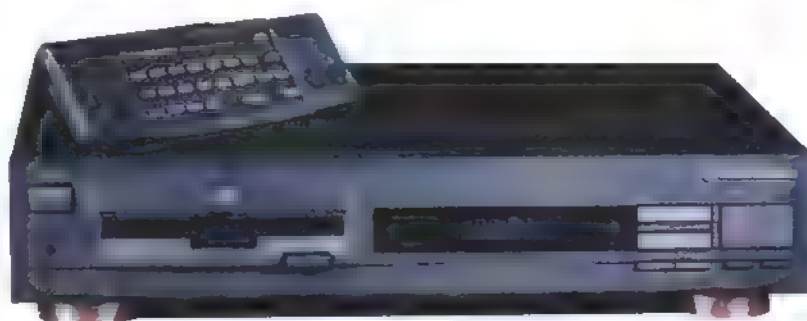
Megkezdődött a szintalak mögötti egyezkedés, és péntek reggelre a Dell 15 millióra emelte az ajánlatát és új aukció megtartását kezdeményezte. Ennek halátan az Escom is felemelte az összeget 10 millióra (mások szerint 12-re). Ekkor már ebédidő volt. Az ajánlat kedvező fogadtatásra talált, s egyes híresztések szerint a CEI és a Dell képviselője ebéd után feltűnően gyorsan távozott. Bár a Dell a második körben nagyobb összeget ajánlott, mint a végső nyertes Escom, meghagyni kívánt magának egy kiskaput, hogy amennyiben egy hónap alatt végzett vizsgálatai nem járnak pozitív eredménnyel, visszalephessen a szerződéstől.

az 1 millió dolláros letétet elvesztve. A felszámoló ezt mindenképpen el akartak kerülni, mert ezzel esély mutatkozott volna arra, hogy a több mint egy éve tartó procedura újrainduljon... Ugyanakkor az is hozzátartozik a dologhoz, hogy nem teljesen volt fair dolog a szerződés aláírása után alkudozásba kezdeni. Végül is 1995. április 21-én, egy pénteki napon az Escom megszerezte a Commodore tulajdonjogát.



A következő napokban máris megjelentek a legkülönfélébb híresztelések arról, hogy tulajdonképpen mi is lesz a Amiga sorsa.

Az Escom Computer Kft-től (az Escom magyarországi leányvállalata) május 29-i dátummal kapott tájékoztatás szerint folytatni szándékoznak a Commodore és Amiga védjegyekkel ellátott termékek gyártását, ill. forgalmazását, beleértve a Commodore személyi számítógépek világsszerit, a Commodore C64 modell (minden idők legeladhatóbb személyi számítógépe) kelet-európai, ill. távol-keleti forgalmazását. Egyes értesülések szerint a C64 gyártását és forgalmazását csak a kínai piacon tervezik, ezzel vagy némileg egybe Tianjin Family-used Multimedia Co. Ltd.-del közös kínai piacon tervezik a gépek gyártását és forgalmazását.



Az Amiga technológia, avagy miben volt az "első"

preemptive multitasking (a Windows és a System 7.0 még mindig csak a kevésbé hatékony cooperative multitaskingot támogatja)
az első 32 bites operációs rendszer, melyet használt személyi számítógép
3.5"-es disk drive alapkiépítésben
első generációs VGA alapkiépítésben
grafikus és akusztikus információk közötti választhatóság
négy csatornás stereo hang
plug-and-play (hot-plug) támogatás
első generációs opacit
alapkiépítésben 16+ szín (4096 beárazhatósági szint) és 16 operációs rendszerrel

sát. Az említett cég az egyik vezető kínai játék és oktatógep gyártó és forgalmazó cég, az elmúlt évben több mint 1 millió berendezést adott el és ezzel piaci részesedésük 80 %-os volt. Az Escom célja ezzel a kínai piac meghódítása, persze nem titkolják azt a szándékukat sem, hogy az Amiga márkanév alatt sikerülhet betörniük az amerikai piacra is, ahol az Escomnak jelenleg nincsenek érdekeltségei.

A közeljövőben ismét megindul az A1200 és A4000-es gépek gyártása (más értesülések szerint az A600-asé is). Ezzel párhuzamosan az Escom tervezi az Amiga technológia beintegrálását az MS-DOS platformba. Hogy ez konkrétan mit jelent, azt igazából senki sem tudja, vannak elképzelések PC-be helyezhető Amiga-kártyáról, mely mások szerint nem lenne placepes az ára miatt, vagy elhangzott PowerPC alapú Amiga modellek kifejlesztése is.

Egy új alkalmazási területen is be kívánják vezetni az Amigákat, a különféle interaktív szolgáltatások nyújtására szolgáló rendszerekben, előfizetői kapcsoló egy-

ből eddig kevesebb mint 1000 darab készült. A SCSI interface-szel ellátott Amiga-ból 25 000 szándékoznak az év végeig értékesíteni, melyből legalább 10 000-et az amerikai piacon.

Október lesz az A1200-asok feltámasztásának hónapja. E modellből 120 és 150 000 példányt kívánnak eladni és semmi esetre sem kívánják elszólasztani a karácsonyi kínált üzleti lehetőséget.

A CD³² gyártásával kapcsolatban problémák merültek fel, ezért valószínűleg idén már nem kerül szállításra az üzletekbe. A kényszerűségből rendelkezésre álló időszakot arra használják fel, hogy új, szebb külsőt alakítsanak ki.

A regóta vágyott és sokak által megálmodott A1300 szintén csak jövőre fog megjelenni és 68EC030 alapú gép lesz (hat szerintem ezen már túl kellene lépni).

A korábban már bejelentett set-top box-ok építése is azonnal megkezdődik, az amerikai Viscorp (Visual Information Services Corp.) licence-hez jutott, hogy Amiga alapú set-top-okat használjon online szolgáltatások nyújtásához.

Amiga történelem (évszámokban)	
1982	az Amiga, az első cég alapította, a cég később az Amiga Inc. néven vált fel.
1984	az Amiga Inc. neve az Atari céget felvásárolja.
1985	Commodore.
1987	Amiga 1000.
1987	Amiga 500 és Amiga 2000.
1990	Amiga 3000.
1991	CD ³² , Amiga 500.
1992	Amiga 600 és 640.
1993	Amiga 4000 és 1200.
1993	CD ³² .
1995	az Escor megvásárolja a Commodore-t.

kártyához, főleg azért, mert Phase5-től, a CyberStorm gyártótól vásárolják meg a licence-t. Ugyancsak tőle hangzott el, hogy az A1200-ashoz 68EC030 irányba történő kibővítésén még gondolkodnak. Az új modellek mellé a Scala MM 300-as multimedia programot is mellékelik, egy jó szövegszerkesztő és rajzolóprogram meg megfontoltas tárgyát képezi.

Hogy lesz-e egy újabb évtizede az Amiganak, az meg mindig nyitott kérdés. Bár most a gépek gyártása valószínűleg újra elkezdődik, azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy az elmúlt egy év alatt több neves software és hardware gyártó hagyta el az Amigát. Ezek visszacsábítása nem lesz egyszerű feladat. És most e sorokat annak tudatában, hogy az olvasók most találkozhatnak először az első nem Amiga-val készült GURU-val (persze, ezt már megjosoltam néhány számmal ezelőtt). Azt azonban tudnia kell mindenkinek, hogy néhányan még várjuk a jövőt és "arulónak" kiadjuk ki azokat, akik elhagyják az Amigát.

(JOCO)



seggként (set top unit), mely a különféle igény szerinti video (Video on Demand) és fizetős TV (Pay-TV) rendszerek fontos építőeleme.

Jeff Frank, a új cég műszaki igazgatója bejelentette, hogy 060-as kártyát hoznak ki az Amiga 4000T-hez. Ez a kártya nagyon hasonló lesz a CyberStorm 060

Május 30-án Frankfurtban egy sajtókonferenciát tartott az Escor, melyen az következő bejelentések hangzottak el: az Escor egy új leányvállalatot alapított Amiga Technologies GmbH néven. Az Escor úgy gondolja, hogy a Commodore-tól megszerzett szabadalmak és jogok lesznek a cég kulcsa a multimedia piacra. Ennek az elgondolásnak a része, hogy a Commodore nevet a kizárólag Európán belül, az Intel alapú (multimedia) PC-k márkaneveként kívánják használni.

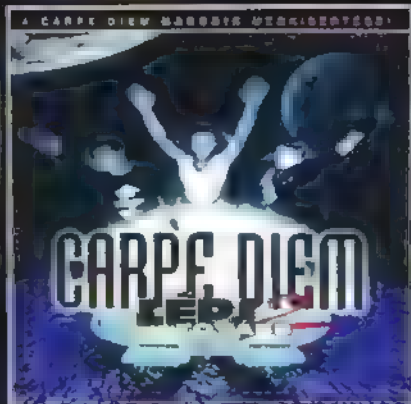
Augusztus folyamán jelennek meg az első Pentium alapú Commodore PC-vel és az év végeig 50-60 000 darabot remélnék eladni belőle. Tiszta mindezt azért, mert egyes piackutatások szerint a nem PC felhasználók 93 %-a ismeri a Commodore nevet, ennél magasabb ismertséggel csak az IBM rendelkezik.

Szeptemberre tervezik az A4000T-k újabb gyártását. Korábban ebből a modell-



Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



CARPE DIEM - LÉPJ TOVÁBB

100%

Negyztől egy évre, a '94/5-ös műsoridőben arachattalok először a Carpe Diem-ről, ott még csak az első bemutatkozó korongról, amikor csak néhány szava volt megfogható. Persze azután megjelent az első lemezük is, s mi több, a zenekar nagy sikereket ért el, neve ismerőre vált, megfoghatóak minden nagyobb buli meghívott előadói között. Ez persze nem a véletlen műve, hanem a jól végzett munka eredménye. Az előtt két évtizeddel született a szíves, egyéni stílus, valamint a külső megjelenés, az előadóművészi készség pedig már egy világszínvonalú produkciót nyújt a csapat. Az új lemez mind tekintetben, mind pedig külsejében előrébb lép a maga helyezett márcort, sőt néha 1994 is múlja azt. A címadó szövege a jövőre előadás bármely nagy név lemezén bőven előérte, nem is beszélve az angol verziónál az a egyszerű egyszerű. Vagy emlékeztet az igazán szellemes Vive Vivale! c. szövegre, amely ismét arra, hogy nem feltétlenül "dörömbölésből" kell állnia egy ilyen lemeznek, amelynek műfaja nem változott, hiúk maradtak az évekig meghirdetett Dance Noize stílushoz. A bonus trackként szereplő Reggae Dilemma pedig egy remek mix a régebbi és az újabb sikerekből. Ismét kiválóan hallgatható. Szóval mindenkinek csak ajánlani tudom az új Carpe Diem lemezt.



INI KAMOZE - HERE COMES THE HOTSTEPPER

100%

1994-ben, amikor egy felvett lemezt a Columbia lemeztervezőjére küldtél és, danchall reggae világában, azonnal a színi színpadra kerültél, még végül feljött az amerikai listák tetejére, majd később meghódította Európát is. Természetesen a CD címadó dalánál van szó, amely nem véletlenül került be a Prêt-à-Porter c. filmbe. A szokatlanul olaszhall reggae új irányzatáról beszélnek, és Kamoze a legújabb megfogó vagy igazán legyen. Ez az album is csupa jóféle reggae muzsikából áll, kimerülést és kipihentetést nyújtva. Valószínűleg nincs rajta még egy előadó slágere (bár ki tudja...), de nagyon hamarosan azok találhatók a korongon, a stílus kedvelőinek nagy öröme. Kamoze egyébként már korábban is zenélt, illetve producerkedett, a legkülönbözőbb együtteseknél. A lényeg az, - mondja - "hogy élvezem a zenét és a zene varázslatos összehangját. Ennek az összehangnak hatalmas energiája van. Ha hangszerek, az mindenek, de lehetnek is". És fellépési élményeikben merülnek, a legmélvezetesebb nem az, hogy a londoni legendás fehéres London Country Club-ban. A "Hotstepper" azonban csak a kezdeti lépések számára. "Szorított meg egy dolgot a színpadon, a fejed és az a gondolat: A fenebe is, az nagyon jól" - mondja, és valószínűleg nem a legutolsó a bóbájain. A lemezen nem új dalok vannak, hanem mintegy válogatás a korábban megjelent lemezeikből. Az új dalok csak most vannak kiadva.



THE BEST OF SADE

100%

Teljesen nem mindegy tudni, hogy a Sade egy együttes neve, bár először lemezükön a zenekar énekesnőjének is. Sade Adu - aki egyébként népszerű színművész - természetesen feljött a hangszínpadra, hogy a Sade egy népszerű zenekar, amely néha bővebb, mint két öltöny. Teljesen a tagok: Sade Adu - énekes, Paul Damon - basszusgitáros, Stuart Matthews - gitáros és zongorista, Andrew Hale - billentyűs hangszerek. 1982-ben alakultak meg ebben a felállásban, első Sade egy Pride nevű londoni funk zenekarban énekeltek. Első albumuk 1984-ben jelent meg, Diamond Life címmel. Ettől nagy siker lett a Smooth Operator és a Your Love is King. Azon csoda tehát, hogy az 1985-ös, Diamond Life c. album már elővételben aranylemez lett. A siker pedig csak folytatódott a további lemezek megjelenésével, máni egy új stílus megteremtését tapasztaltuk a Sade-ban. S hogy mi találhatók a CD-n? Egy egyszerűen kiválóan válogatott a legjobb dalokból. Természetesen az első lemezről megemlíthető a fennmaradt két slágert, kiegészítve a szintén fontosnak hangzó Hang on to your Love-val. A Promise c. lemezen négy szám fér be, köztük a Jazazel és a The Sweetest Thing. Ezután jött a Stronger than Pride, arról lemez szám szerepel, köztük a címadó Love is Stronger than Pride. Majd következnek a Kiss of Life és a Kiss of Life, Persze felidéztem még a lemezen egy kis ráadás is, egy bonus track is rólat még a korongon. Szóval aki hallott valaha Sade-t, annak kötelező beszerezni ezt a lemezt, aki esetleg még nem hallott, annak is a legjobb lehetőség, hogy egy válogatott válogatás legyen meg.

SONY MUSIC JÁTÉK - SONY MUSIC JÁTÉK - SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK

MIT JELENT A CARPE DIEM?

A HAVI MEGFEJTÉST MIND A KÖZÖTT 10 DB CARPE DIEM CD-T KÖVETELNEK.

CÍMADÓ: GYULI 1999. é. P. 701/765. BEJÁRÓSI MATHÉZS: MÁJUS 15.

EZEK ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KÉRDŐ TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ MANGLEMEZBOLT FOMMÁN.

TOP 10 BT. 3300 Eger, Sándor utca 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Újvárosi út 1. • SONY MUSICLAND 4032 Debrecen, Fiac utca 57. • SATURNUS Horgász bolt 1061 Budapest, Pócs utca 43. • BLUES BAGOLY Kárpát Zeneiskola 9400 Sopron, Városház utca 49. • János Kőrös és Zenebolt 2100 Gödöllő, Győr utca 5-7. • 1000 Solgatórtán, Fő tér 1. • MEGA ZENEKART Zeneiskola, Centrum utca 1. • MEGEŐ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Széchenyi utca 1. • CDK 1061 Budapest, Székely utca 1. • DIGITAL 1065 Budapest, József utca 48. • VIKTOR LEMEZBOLT 1094 Budapest, Fiumei utca 19-21.

DEMODOEMA

Hí Demologia fan!

Sajnálattal értesítelek benneteket, hogy az előre beharangozott idei Saturn party tisztázatlan okok miatt elmaradt. Így az ott kibocsátásra szánt anyagokat valamilyen más fórumon fogják majd a nagyközönség előtt bemutatni. Vigasztalásképpen közlöm, hogy helyette 3-4 kisebb rangú party is lebonyolításra került Európa szerte. Az ezeken induló alkotásokból kaptok most egy csokorral, a következő szám pedig már minden bizonnyal tartalmazni fogja a norvégiai Gathering '95 újdonságait. Akkor csatlakozunk bele.



Anhalonium Lewini / TRS

Code: Elis
Gfx: Seq, Lazar
Mix: Edend

A lengyel scene illet legfrissebb képviselői származik ez a makulátlan grafikával rendelkező, bár az audio hangosít



Nenephanto / Silicon
Code: Sead
Gfx: Zoon
Mix: Dione

Eleg furcsa produkcióval állunk szemben a francia Silicon Ltd. jóvoltából. Bevallom,

terén még kicsit gondban vagyok, amikor sok javítanivalóra szoruló a műfaját határozom meg, de demonstration. Az Andromeda nevű norvég democrew Nexus7 című alkotásán próbáltak a csodák túllépni és ebbe beleérték a foguk. Sem a vectorizált shadobab effektük, sem pedig

a lightsourceos gömbreteg parafájok nem sikerültek olyan remekbe szabotva mint elődülés. A fullscreenes rainworm algoritmusuk amely egy textúra araszolását hívatott emulálni egészen frappánsra kerekedett. A goursaudok vectorizációja pedig úgy néz ki, mint a Silicon Graphics gépeken, természetesen jóval kisebb objektok használata által. Az ő esetükben is igaz az



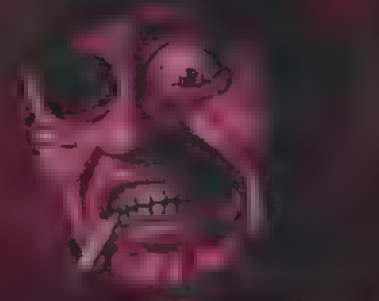
hogy egy kis kreativitás szükséges ahhoz, hogy vigyék valamire. Régen rájöhettek volna már, hogy a másolás nem vezet semmilyen eredményre.

szórását hívatott bemutatni, a gittalított animációs képsorok segítségével. A célkeresztben lévő szerencsétlen átlatok értelmellen pusztulásának képsorai nagyon megindítóak, és



Impossible Possibility / Mystic
Code: Mss
Gfx: CIA, Yoga
Mix: Xot

A lengyel pímavera konferencián kibocsátott stuff az első biztató jelek egyike azon téren, hogy a lengyelek képesek felzárkózni a nyugati demoworld-hoz. Eddig ugyanis hiába strapálták magukat leonyatosan cool fanáskodókkal, a grafika és legfőképpen a design a háttérbe szorult. Most azon



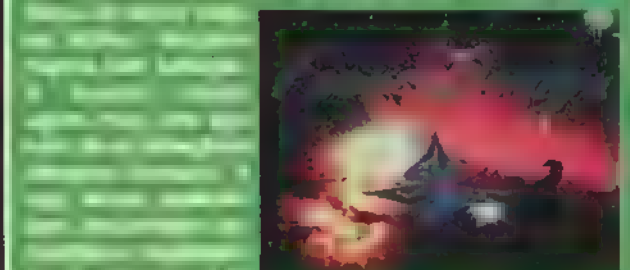
hogy ilyen területen is előrelép a téma. Don't let the slaughter start again!

bán fordul a kocka, és ezzel valószínűleg a Mystic sorsa is. Bár egy-két dolog még kívánni valót hagy maga után, de a részek közötti időzítések is remekül sikeredtek. A zenét

AGATHEA / Team Design

Code: Mss / Gfx: CIA / Mix: Xot

Az AGATHEA egy olyan demó, amely a legújabb technológiákat használja a legújabb demókhoz. A demó a legújabb technológiákat használja a legújabb demókhoz. A demó a legújabb technológiákat használja a legújabb demókhoz.



Az AGATHEA egy olyan demó, amely a legújabb technológiákat használja a legújabb demókhoz. A demó a legújabb technológiákat használja a legújabb demókhoz. A demó a legújabb technológiákat használja a legújabb demókhoz.

aláfestés pedig egyszerűen fantasztikus. Két új rutin is erőteljesen emeli a demo fényét. Mindkettő a mára már alkonyán álló zoomrotálás válfaja. Az első a zoomrotáló képet keretből keretig görgeti, majd a szélső állapotban a keretből visszaverődve tükrözi azt. A látvány az annak idején a függőleges rásztércekkel végzett műveletekre asszociál, főképp akkor, amikor a képet vertikálisan szét is bontja x pixelenként. Az ember azt gondolná, hogy erre már nem lehet rátejni, de eme gondolatmenetere rácsfol az a függőleges tengely körül pörgő lap, amelynek két oldalán copper-effektek zoomrotálnak. Kíváncsian várom következő munkájukat, amely remélhetőleg még előbbre mozdítja majd a kelet európai scénet a nyugatiak értékítélete által.

SONGS RACK / RAM JAM
Code: ACBS
Gfx: SZONE, FLENDER
Mx: DHS, N-JOY

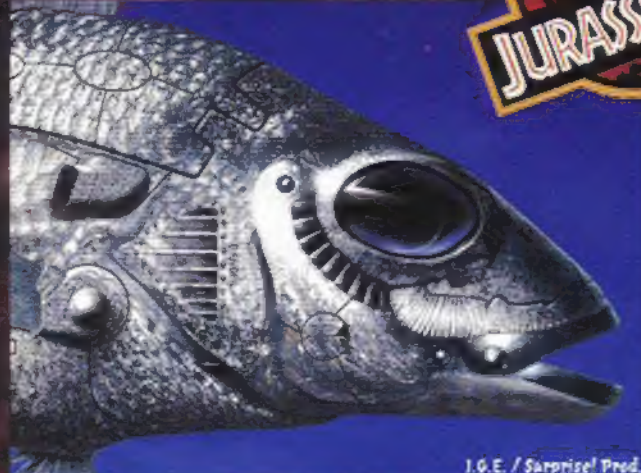
Az olaszoknál is éppúgy mint kis hazánkban, csak nagyon kevés csapat tudja felvenni a harcot a skandináv minőségi produkciókkal. Amit most ez az itáliai zenelemez hozott, az valami teljesen új dolog. A techno, house stílust ötvözték különféle gyengéd, dallamos zenékkel, amelyek között nem ritka az orosz népi tán-

cókat felelevenítő hangzás sem. Első meghallgatásra persze azért kicsit tartózkodva fogadtam a l-got, de ha jobban bele-

gondolok, a stílusok összemixelését már a REDNEX esetében is fenntartással fogadtam az MTV-n, mára pedig már nem tartom elvetélt ötletnek.

Aural Assault / Vanity
Code: Mickey
Gfx: Tactics
Mx: Marty

Hosszú idő óta ez az első olyan musicdisk, amelyben a techno-nak még csak az árnyéka sem mutatkozik meg. Elképzelhetitek hogy megörültem annak a hangzásnak, amelyet



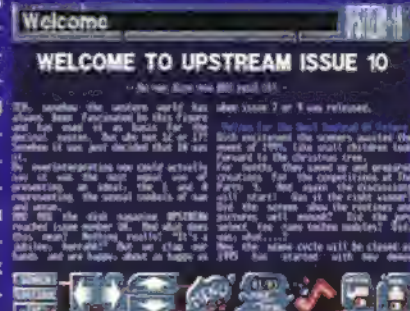
J.G.E. / Surprise! Prod.

Upstream #10 / Balance

(Main editor: Wolfman • Code: Scope • Gfx: R.W.O. • Mx: Blue Fox)

Az újság, amelyről Lord Helmet, a RAW főszerkesztője azt nyilatkozta, hogy a legjobb a scéne, elérkezett a jubileumi számához. Ennek megfelelően rengetek friss hírral szolgál az érdekeltek számára. Szól többek között arról, hogy hogyan lehetne a demokat copyright-ossá tenni, a magukat egyre jobban megszedő korrupt PD company-kkal szemben. Az egyik lehetőség

scenebázisú létesítmények létrehozása különböző országokban, ezáltal a működtető tulajdonos maga is érdekelte válna abban, hogy ne adja drágán a portékáját. Egy másik cikk különböző szemé-lyekkel jelöl Scene



Oszkár díjra, megindokolva döntését. Most már csak egy kis aktivitás szükséges a demoworld-tól, hogy beküldjék szavazataikat. A díjazás módjára eddig nem találtam utalást. Szó esik még többek között a szín nagyjainak aranyköpéseiről, Murphy számítógépes törvényeiről, illetve arról, hogy milyen jövője várható egy lánynak a scéne. Aki még nem tudná, utóbbi dologt egyáltalán nem humornak szánták. Igenis léteznek már hölgyemények, elsősorban grafikai posztok betöltése által a szénán. Az alább elhangzott témák természetesen csak töredékei annak, amit ez a nagy hírnevű magazin magában rejt. Jó szórakozást kívánok hozzá az olvasónak.

ebben a kollekción a külön- kus hangvételű modult is. A féle gitárokból előcsalogatott produkció minőségét egyéb-



iránt remekül mintavételezett sample-ek biztosítják. Egyszer talán még a SANITY jogutódai is lehetnek. Vagy éppen egy olyan háború kialakulása áll a küszöbön, mint ami annak idején a Melon, és a Lemon között folyt? Ezt egyelőre senki nem tudja érdemben megválaszolni.

Rainbow / Chromance



hangok adtak. A kifejezetten gitárcentrikus tune-ok rock 'n' roll, funky, metál, és blues stílusban íródtak. Sőt találhatunk a gyűjteményben egy romanti-





TOPLISTA



TOP 10

UFO - Enemy Unknown
Pizza Tycoon
Pinkie
Pinball Illusions
Geneshia
Settlers
Sim City 2000
Ishar III
Aladdin
Valhalla II

Forrest Gump
Legend of the Falls
Ponyvaregény
Ed Wood
Született gyilkosok
A remény rabjai
4 esküvő 1 temetés
Zaklatás
Kisasszonyok
Oroszlánkirály

Settlers
Railroad Tycoon
Simon the Sorcerer
Goblins 3
Fate
Pizza Tycoon
Pinball Illusions
SimLife
Cannon Fodder
Superfrog

LILY's TOP 10

FILM TOP 10



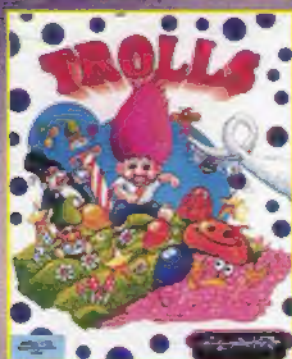
R-TYPE II



KNIGHTMARE



OPERATION
COMBAT



TROLLS



FALCON

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

TÁBOR

Régóta ígértük, de úgy néz ki, hogy végre beért a tábor megvalósítása. Így most konkrétumokkal is tudunk szolgálni a nyári nagy piknikről.

A helyszín: visszatérve a régi szép hagyományokhoz, idén ismét a hegyes-völgyes (inkább a hegyes) tájat számeltük ki. Bükk egyik nagyon szép (és persze füstmentes) völgyében fogunk időzni egy darabig. Pontosabban a következő a tábor címe:

NAGYVISNYÓ, Tiszafüredi Ifjúsági Tábor

Az időpont: egy kicsit elúszott a szervezés, így augusztus végére sikerült csak időpontot foglaltatnunk, bár nem hiszem, hogy ez nagyon befolyásolná bárkit is, hisz általában még ilyenkor is remek idő szokott lenni. Tehát a pontos időpont:

1995 AUGUSZTUS 20-27.

Az ár: általában itt kezdődnek a problémák, hisz nem jellemző, hogy valaminek az ára csökkenne a mai világban. Idén is két variáció létezik a táborozásra. Az egyik variáció magában foglalja a napi háromszori étkezést (az ebéd és a vacsora ritkább kaját jelent). A tarifák a következők: Ellátással: 8.990 Ft Ellátás nélkül: 5.200 Ft

Az elhelyezés (Ez most jutott az eszünkre, pedig már 2 Kbyte-tal lejjebb jártunk, no de sebai): határozatlan komfortos faházakban melyek kifejezetten alkalmasan 4, illetve 5 komplett számítógépes ágyú befogadására. Minden faház beépített tisztálkodó résszel is el van látva, de akinek ez nem felel meg, az természetesen használhatja a már jól megszokott közös fürdőket. Beépített radiátorok, sok asztal a gépeknek, opcionálisan kiköcsönözhető télikabátok és kucskák a fázások részére.

A megközelítés (Ez is talán le kéne írni, legalábbis szokás): Nagyvisnyó nagyon jól megközelíthető helikopterrel, tengeralattjáróval (beépített patakja van a tábornak patkóimlIII - Patak Inside), vagy éppen űrrakétával. Aki mégis inkább hagyományos közlekedési módokat részesít előnyben, azoknak a következőket ajánlhatjuk:

- Nagyvisnyó nem annyira kicsi hely, hogy ne lenne rajta a térképen, így közúton is megközelíthető (Ha Szilvásváros felől érkezünk, akkor úgy a harmadik falunál forduljunk vissza úgy két falnyi távolság erejéig)

- Csodák csodájára még a MÁV is indít erre felé vonatokat (Ti-Tiri-Tiri) így Budapestről naponta háromszor lehet erre felé venni távolságot

- Ha jobban bíznánk a távolsági buszjáratokban, akkor ezekkel is érkezhetünk

Ami rossz: sajnos nem leszünk nagyon sokan, hisz a tábor befogadóképessége mindössze 150 fő, így nagyon valószínű, hogy a későn jelentkezők maximum jövőre táborozhatnak velünk. Őkvalva a tavalyi kellemtelen pillanatokon, amelyek csak az veheti a nyaralását, aki befizette a részvételi díjat, nem szeretnénk senkit megsérteni bizalmatlanságunknak, de olyan emberek elől vesszük el a linkeket a helyet, akik valóban el szeretnék jönni a Bükkbe.

Ami jó: természetesen minden egyéb ezen kívül jó, garantáljuk, hogy nektek is tetszeni fog a helyszín, a csapatból már mindenki kijelentette, hogy halaszthatatlan mandanivalója van a nagyérdemű velé úgy 10 napon keresztül Nagyvisnyó környékén.

Ami lesz: minden ami elő szokott fordulni ilyen alkalmakkor, de a kíváncsiabbok kedvéért íme ennél egy kicsit részletesebb lista:

- előadások a GURU-s és PC GURU-s rovat vezetőitől és cikkíróitól opcionálisan kiegészítve sorrendben
- non-stop help line minden félóránál ügyben (gondolva itt főleg a kalendáriumok és stratégiai játékok egyre sokasodó sorára)
- szabadon kipróbálható VR sisak bemutatás és verseny, minden örül részlete
- a tábor saját özikéjének meglátogatása és etetése (ez nem poén volt!)
- természetesen lehet gépi hozni, de mi nem írjuk le, hogy mit lehet vele csinálni, ez mindenkinek a jóérzésére van bízva
- csoportos programok és vetélkedők mind számítógépes mind egyéb területen (aki leönti a Brazil szemét mosószeres vízzel, annak a tábor ideje alatt minden nap 15-ször végig kell játszania a legrosszabb %-ot kapott programot a saját gépén).
- hangkártyák és egyéb újdonságok kipróbálása a helyszínen
- hivatalos bemutatók software és hardware területekről
- sport programok (röplabda, kosár, foc, és asztalitenisz kedvéért - ping-pong) a Bükk hegyei hátán
- belü-háború vagy talán szám, vagy valami hasonló, de az biztos, hogy lesz valami háború
- vendég bővészek, akarom mondani művészek fellépése, mi szeretnénk egy embert elhívni akinek a neve G-vel kezdődik és alla-val végződik, de ezt ne ez ő még nem tudja
- koncert is lehet hogy lesz, láttunk felbukkanni egy nagy zöld elefántot (a rosszabb szeműek szerint malac) az IFABO-n, lehet, hogy ellátogat Nagyvisnyóra is
- az éhesebb kispajtások számára (és azok számára, akik nem rendeltek kását) napi háromszori palacsinta evő verseny (feltéve ha hoztok magatokkal ennyi palacsintát). Egy versenyre mi biztosítjuk a bendább való
- szigorúan vett kötelező programok: reggel 6-kor ébresztő, közös fogmosás, a Bükk alacsonyabb helyeinek körbefutása, a tábor kitakarítása, száraz kenyérből és forrás vízből való reggeli elfogyasztása, a faházak kijávítása, felkészülés a délutáni szünnyitógó versenyre, a tábor (sajnos itt most abba kell hagynunk, mert úgy látszik a korán jött melegeket nagyon rosszul viselik a medvék)

Felértéve az ökörséget mindenkit nagy szeretettel várunk a táborban, legalább olyan nagy murit ígérünk mint tavaly volt, bár a részletes programok már most nagyon sok oldalt töltenek meg. Gyere el Te is, várunk idén is.

GURU Team

PS.: Megvannak még a tavalyi vízpisztolyaitok??? Én a múltkor láttam a Brazilt, ahogy cipelt egy közel másfél méteres példányt. Lehet hogy nem ártana beszerezni egyet?





AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft. CD-BYTE

1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

ASTORIA ÜZLETHÁZ ARZENÁL ÁRUHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda! Boltjainkban 40.000 CD közül választhat.

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartal-

ma mellett megtalálhatók a CD-k borítói true color és 256 színű változatban is. A teljes lemezspeci-
tást kitöltő katalógus-adatbázisához kapcsolódik több most megjelent, illetve hamarosan piacra
kerülő magyar CD demója is. A katalógus keresőprogramja Windows alatt működik, könnyen
kezelhető, 44 féle keresési opcióval rendelkezik. A kiválasztott tételekről

automatikusan megrendelést is nyomtathat. A következő szám megjelenése
júliusra várható, melyben számot adunk a legújabb multimédiás hard-
ware és szoftware csodákról, számos írást tartalmaz majd
hihetetlen érdekességekről. **Kérve az üzleteinkben vagy
bármelyik számítástechnikai boltban!**



TOSHIBA, SONY 76 E

4x SPEED CD-ROM

DRIVE+

10 CD LEMEZ

28.990,- Ft

BITMAX 888!

Már működik.

NON STOP

Tel.: 267-9918

Dvafos, szintetizátor hangzá-
sokra épülő techno-disco zenét
hallhatunk a három tehetséges
fiatalból álló N.R.G. együttes
újdonosának szóló CD-jén.
Az Amerikában is megjelent
lemezen a tíz zeneszám mellett
az amerikai Powersource kiadó
legjobb 50 játékprogramja
található az első track-en. A
játékok Windows alatt fut-
tathatók és remek klip-
csalódot nyújtanak zenehall-
gatás közben.



Az első hazai CD-ROM, amely
teljes mértékben kihasználja a
multimédia nyújtotta lehetősé-
geket. A CD-n az igényes
rockzenét játszó Topó
Hungaroc Trupp együttes
zeneszámai mellett a legkorsze-
rűbb multimédiás fejlesztőrend-
szerrel készült program szórakoz-
tatja a felhasználót. Teljes
képernyős klipet, az együttes
tagjainak képes életrajzait tar-
talmazó enciklopédiát és még
sok érdekességet láthatunk. A
program látványcentrikus, min-
den karakternak sajátott.

Jogalkalmazói számítógépes rendszer. A már jól
ismert, referenciával rendelkező Hatályos Magyar
Törvény- és Jogszabály gyűjtemény most egy új,
mindenképp számra elérhető konstrukcióban kerül
forgalmazásra. Frissítés is rendelhető hozzá. Több
mint 5000 jogszabály, 1988 óta
megjelent Ma-
gyar Közlönyök
teljes szövege,
30.000 kifejezést
tartalmazó tárgyr-
mutató, egyszerű
keresési rendszer.



Írható CD-lemezek
nagy választékban
1190,- Ft -tól
TDK, Kodak, Philips

Hardware-M

1067 Bp. Csengery u. 55. Tel.: 132-6841

Az olcsó is lehet jó!

286-os már 18.000,- Ft-tól

386-os már 25.000,- Ft-tól

486-os HIVJON!!!

Hangposta és FaxBank

4 ONLINE VONAL

Tel.: 267-9916

Éjelnappal lekérhető naprakész ingyenes
információk!



Ez a CD az angolul tanulni
vagyók számára nyújt
érdekességet. Tananyagával,
leckéivel, tesztjeivel és kiejtés
gyakorlataival elsősorban az
első, beszélni nyelvi elso-
juttatáshoz nyújt páratlan
segítség. Mindenkinek ajánljuk,
akik szeretnének autodidakta
módon tanulni. További
lehetőség, hogy mód van
arra, hogy a kitöltött tesztet
a szerzőknek visszaküldjék, akik
kijavítják.

Mentse, ami menthető!

ADATARCHIVÁLÁS

3000.-Ft, lemezzel együtt

Ha kicsi a winchestere, tárolja adatait
saját CD-ROM-on.

Legyen Ön is klubtagunk!

Az állandó 20 %-os kedvezmény mellett
vásárlásaival értékes nyereményeket, amerikai
utazást nyerhet!

A részletekről kérje ismeretlenként üzletünkben.

Árunk az áfát
nem tartalmazza!



Údvari szeretne, szállást, étter-
met keres? Új üzleti
lehetőségek, partnerek után
kutat? Szüksége van valamine,
de nem tudja, hol találja meg?
A Multimédiás Információs
Adatbankból (MIA) sok ezer
ajánlat közül választhatja ki a
legmegfelelőbbet. A MIA
legjobb újsósága, hogy nem
csak egy névsort ad, hanem
kép, hang, film és szöveges
adatok segítségével biztosítja a
választás lehetőségét.
Hirdessen ön is benne!

Ezen a CD-n két József Attila verset találunk. A
versek (Attila, Bethlehemi királyok) magyar, angol,
espanyol, francia, német, olasz, orosz és szlovák
nyelven is elhangzanak. Kepanyoggal színesítve. A
CD-n található játékok és megzenésítések segít-
ségével fokozhat-
juk a gyerekek
érdeklődését az
irodalom iránt.
Mindmég ez a
legsikeresebb
gyerekeknek
szánt CD-ROM-os
hazai irodalmi
összeállítás.



Árunk az áfát
nem tartalmazza!